

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ лучших игр

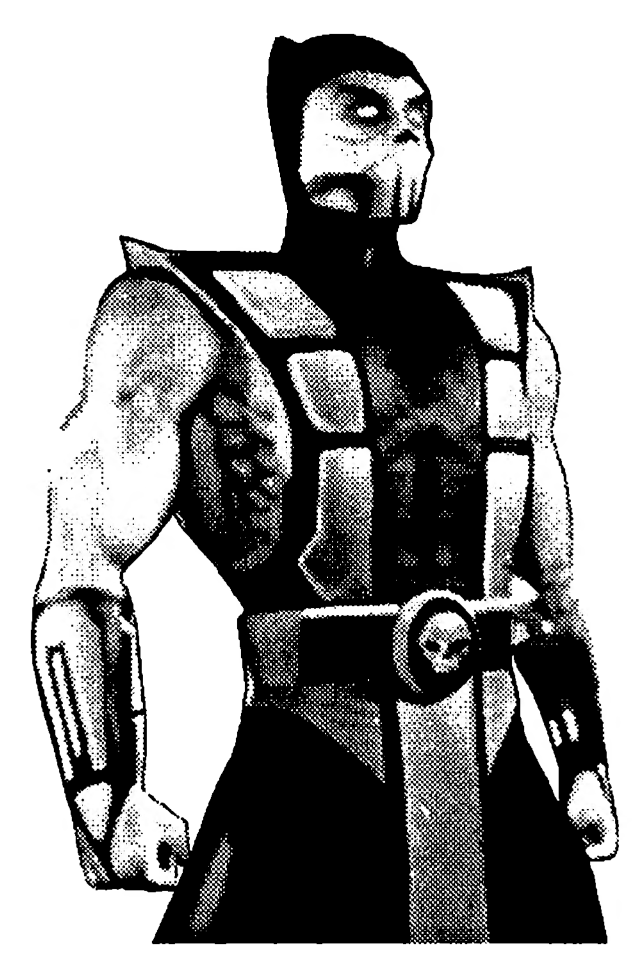
10

Энциклопедия лучших игр SEGA

10 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive (Genesis)

Секреты, полные описания, коды, пароли, советы по прохождению



«Слово и Дело»
Санкт-Петербург
2004

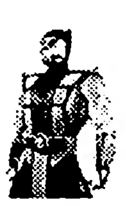
ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Слово и Дело», 2003. – 384 стр.

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.



Содержание

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

КОДЫ







ALISIA DRAGOON

ДРАКОНЫ АЛИСИИ

Game Arts ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Удивительно красочная и увлекательная игра, в которой вы становитесь участником приключений волшебницы Алисии, приручившей драконов, по миру магии, колдовства и опасностей. Вам придется пройти восемь восхитительных по своей красоте уровней, где на пути вас ждет море опасностей, приключений и битв. «Драконы Алисии» — игра, в которую вам захочется играть если не постоянно, то очень часто.

Меню и загрузка

Посмотрев довольно интересную и необычную заставку, вы окажетесь на главном экране. Здесь расположены два пункта. Если с первым все понятно (Start — новая игра), то со вторым (Options) придется немного разобраться.

Войдя в меню опций, вы увидите следующие пункты:

Level — установка уровня сложности; его можно ставить только двух видов — нормальный и сложный;

Control — установка одного из трех видов управления;

Sound Test — прослушивание музыкального сопровождения.

Для выходы из этого меню нажмите кнопку Start. После этого останется только начать новую игру, и, посмотрев аннотацию к сюжету, ворваться в бой. Но для начала разберем, что же происходит на игровом экране.

Вся информация, нужная вам в игре, расположена в верхней части экрана и поделена на два блока. Левый блок — это информация о герое игры, правый — информация о его спутнике, драконе. Оба блока одинаковы по составу: в верхней строке находится шкала количества энергии персонажа, в нижней — уровень его развития (в начале игры — 1). Количество жизней не определено, сразу после смерти наступает гамовер, после чего нужно начинать сначала. Хотя если пройти подальше, вам предложат продолжения.



Управление

Кнопка A — перестановка второго персонажа.

Кнопка B — оружие.

Кнопка C — прыжок.

Кнопка Start — пауза в игре.

Кнопки D-pad — передвижение.

Прохождение

Уровень 1

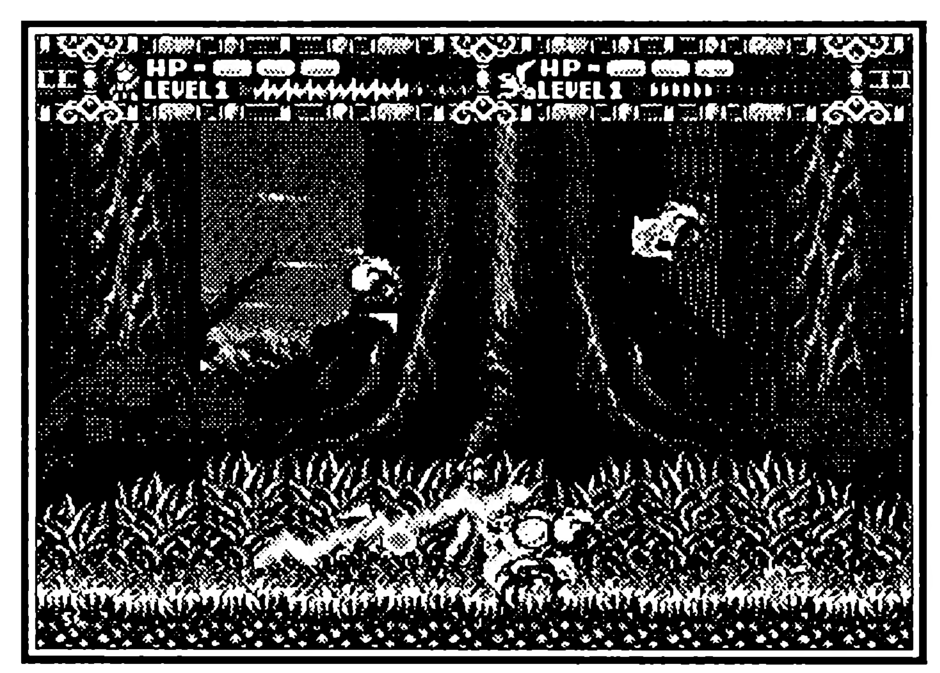
Игра начинается в предместьях старинного (или не очень старинного) замка, где мы впервые видим, кто же такая Алисия и какие-такие у нее есть драконы. Драконы,



надо сказать, весьма серьезные, как, впрочем, и сама девушка. Но о драконах в другой раз, сейчас же займемся прохождением.

Перво-наперво вам нужно решить, каким драконом вы будете пользоваться в этом уровне. Советую взять последнего, четвертого по счету из доступных — полосатого ящера, который умеет бросать бумеранги. Здесь он будет вам наиболее полезен. Но учтите, что вам, помимо своей жизни, придется защищать еще и жизнь хвостатого спу́тника, и следить за своевременным пополнением его энергии.

Взяв дракончика, начинаем путешествие. Двигайтесь вперед, уничтожая при помощи разрядов молнии птиц, что налетают на вас справа и слева (вовремя отгоняйте их от дракона, так как он сам с такой оравой в одиночку справиться не может). Пока это единственные враги, и, хотя они в довольно большом количестве, справиться с ними не составит особого труда. Главное — не стойте на месте, а старайтесь все время двигаться вперед. Спустившись в яму, вы увидите новых врагов — это какие-то птеродактили, они также налетают с двух сторон, но в гораздо меньшем количестве (по одному-два с каждой стороны). Также в яме находятся ядовитые цветы — это очень опасные враги, так как помимо того, что сами представляют угрозу жизни Алисии и ее помощника, еще и разбрасывают в разные стороны капли яда. Выбравшись из ямы, вы найдете первые призы: это три колбы, зависшие в воздухе. Сбейте их и пополните жи́зненную энергию героев (а также силу магии Алисии). Двигайтесь далее вперед, уничтожая гусениц, что кишмя кишат под ногами, и птиц, летающих вверху. Также иногда здесь на вас нападают сумасшедшие птеродактили, но это не так страшно. Скоро вы доберетесь до входа в замок.



Попав внутрь, спуститесь вниз на пару ступенек — слева и справа от вас появятся здоровенные монстры. Тем не менее, они очень слабы, и убить их нет ничего сложного. Уничтожив двух, прыгайте вправо на уступ — здесь сидит еще один, после чего вы сможете взять призы справа в тупике. Разбив три колбы, подпрыгните вверх — над головой у вас, если Алисия стоит у колонны, находится еще одна колба, которая добавит шкалу энергии дракону. После этого идите назад и спрыгните вниз, но не до самого пола. Справа есть еще один коридор, и, убив нескольких монстров, вы сможете попасть в него. Подойдя к колонне, перепрыгните порог, который мешает пройти вам дальше, и доберитесь до тупика. Здесь прыгайте вверх по ступенькам, и, взяв слева два приза, свалитесь в яму под ногами. Вернувшись назад к основному ходу, идите вниз, убивая врагов и собирая призы на уступах. Скоро вы в одном из коридоров сможете пройти направо мимо еще одной колонны. Уперевшись во вторую, не теряйтесь — прыгайте вверх по уступам на ней: в комнате наверху найдете шкалу энергии для дракона (если у него полная, то есть пятизначная, возьмите энергию для другого помощника, предварительно переустановив его кнопкой А). Став справа, вы можете по уступам запрыгнуть еще выше, где найдете супер-призы: шкалу для Алисии и второй уровень магии для нее же.



Выбравшись назад, двигайтесь вниз, уничтожая монстров и «прилипал», висящих на стенах. Скоро вы доберетесь до нижнего этажа, где завершится еще один отрезок уровня. Здесь вам предложат посмотреть некий ролик, на котором какой-то нехороший кекс пытается навредить вам. Все, что у него получается — это поджечь и уперетъ огромный шар. Вас это мало волнует, и Алисия вместе с со своими драконами отправляется в дальнейшее путешествие.

Попав в новый отрезок, двигайтесь вперед, пока что не забираясь по ступенькам. Разметав по окрестностям несколько десятков врагов, в тупике на нижнем этаже вы найдете энергию и еще одну шкалу для Алисии. Вернувшись назад, по ступенькам прыгайте вверх, и, добравшись до поворота налево, сходите туда — помимо кучи врагов, вас ждет несколько призов, в том числе и третий уровень развития магии.

Идите далее вправо (сразу после спуска на ступеньки на вас нападет стая птиц), и, взяв подкормку для дракона, на мосту прикончите монстра. Такого врага нельзя подпускать к себе близко, иначе он нанижет Алисию на копье, что держит в руках. Увидев спуск, идите влево и на первой развилке двигайтесь по верхнему пути — слева в тупике есть несколько призов. Только опасайтесь монахов, что появляются сверху — они сбрасывают вам на голову камни. Спустившись затем в самый низ, идите вправо по нижнему ярусу — помимо кучи копьеносцев и гусениц, вы найдете там несколько призов. Чтобы не быть погребенными под камнями, которые в этот момент бросят на вас сверху, будьте готовы к атаке монахов. В числе призов есть сила для дракона — не спешите ее брать, если у текущего соратника есть полный набор. Вернувшись вверх, идите по верхнему ярусу, перепрыгивая ямы, до самого конца вправо — там найдете призы, в том числе и шкалу для дракона. После этого вернитесь немного назад, и свалитесь в какую-нибудь дыру, чтобы можно было идти вправо. Убивая монстров, вы доберетесь до тупика, возле которого вам нужно будет убить нескольких врагов — только после этого Алисия сможет закончить уровень.

Уровень 2



Теперь мы отправляемся на болота, где судьба готовит нам встречу с новыми врагами и неприятностями. Начинаем мы игру в одиночку, поэтому самое время выбрать себе дракончика (заметьте, что энергия и Алисии, и драконов, которыми вы играли, полностью восстановилась).

Но для начала, не рвясь вперед, отойдите немного влево: над головой у вас появится колба с призом — бессмертием на некоторое время. Взяв его, быстро скачите вперед по островкам, не обращая внимания на врагов. Пока вокруг вас кружится сияние, вы в безопасности. Добравшись до очередного обрыва (как раз здесь сияние кончится), спрыгните вниз и пройдите немного влево — если вам это необходимо, на островке вы найдете колбу с жизненной энергией для девушки. Далее идите вперед (наступила ночь) и постарайтесь уничтожить змею, вылетающую из воды — после этого на центральном островке появится колба с призом. Разбив

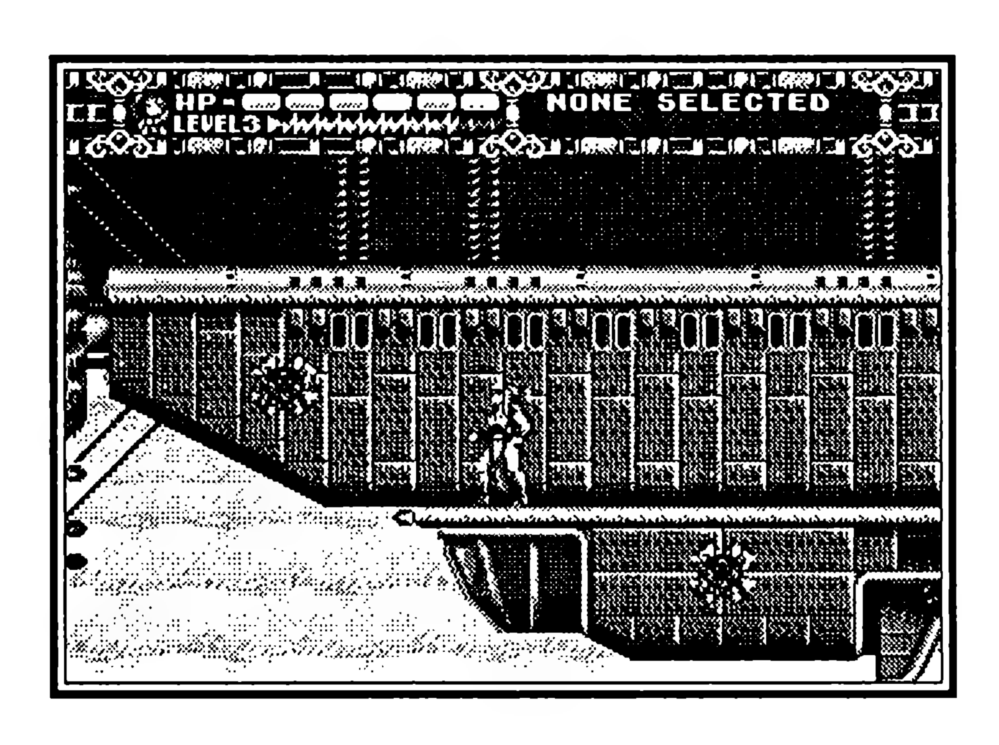


ее, вы выпустите двух фей, которые помогут забраться на обрыв вверху (чтобы запрыгнуть на невидимую платформу, которую они держат над вами, кроме кнопки прыжка, жмите кнопку ВВЕРХ). Взяв два приза на берегу, идите вперед, перепрыгивая ужасные жвала, вылезающие из воды, и монстров, выпрыгивающих оттуда же. Добравшись до берега, прыгайте по пригоркам, убивая магов, летающих на странно-современных платформах. Возле второй дыры спрыгните вниз — найдете там несколько призов (в том числе и еще один, когда вернетесь налево, чтобы забраться вверх). Идите по верху дальше, и, взяв у подножия пригорка два приза (энергия для обоих персонажей), вы должны будете сразиться с первым серьезным боссом.

Босс 1: Болотный

Босс довольно сложен, но тем не менее, и на него есть управа. Ваша основная задача — не умереть прежде, чем откинет копыта этот враг. Для этого нужно как можно реже попадаться боссу в пасть. Стоя на островке посередине, бейте врага в рот, откуда у него выскакивают красные шарики. После этого босс будет появляться возле вас, и бросать лягушек — здесь все просто, бейте их и отходите в сторону. Когда босс появится во второй раз возле вас, отойдите после этого в левый угол экрана — Болотный поедет на вас и исчезнет прямо возле героев. Сразу после этого нужно идти вправо (или остаться здесь же, все равно кое-каких потерь не миновать). Далее все начинается по новому, и так пока не забьете гада. Кстати, внимательно следите за жизненной энергией вашего спутника и вовремя меняйте дракона, если это необходимо.

Уровень 3



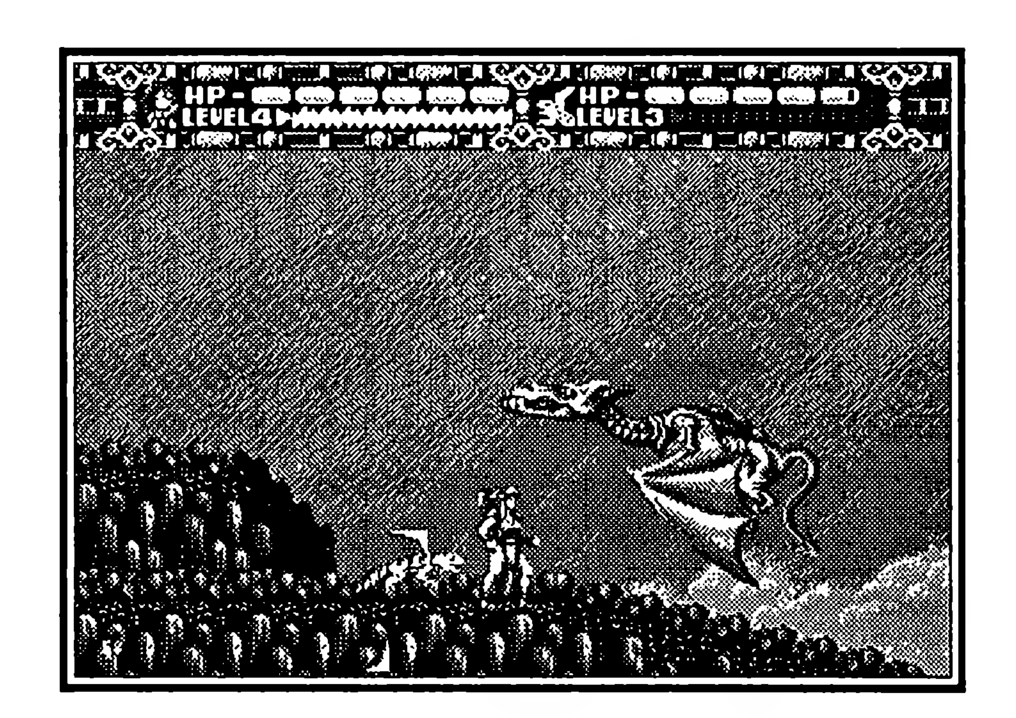
В этом уровне Алисия попадает (о ужас!) на воздушный корабль (дирижабль). Здесь перед нами качественно иные враги (пушки всякие, летающие чудики и тому подобная нечисть) и абсолютно новые препятствия и испытания. Помолясь, начнем.

Прежде всего нужно расправиться с двумя пушками, установленными в это месте — они начнут вас обстреливать почти сразу же, поэтому садитесь, и бейте сначала ту, что справа (попадания ее выстрелов наиболее вероятны), а потом левую. Далее небольшими шагами идем вправо, уничтожая при помощи максимальной энергии такие же пушки впереди по курсу, вверху и внизу (установите дракона, желательно полосатого — он сможет отбиваться от других вражеских объектов, которых вы по каким-то причинам не видите). Добравшись до второго яруса, сходите влево — там, помимо кучи пчел (и чего они здесь делают?), вы найдете несколько призов. Вернувшись назад, на уступе справа прикончите летающего чудика, и, став на его платформу, прыгайте вверх. Взяв здесь призы, быстро отойдите налево и по склону заберитесь за призом для дракона — жизненной энергией, но возьмите ее для того, кому она нужна. Там же подпрыгните

вверх и разбейте колбу над головой — фея сделает вашу шкалу магии на некоторое время абсолютной.

Идите влево, отбиваясь от пчел и «пауков» (если эти люди окажутся возле вас, они цепляются за Алисию и не дают ей ходить). Скоро вы доберетесь до места, где красная стрелка покажет путь наверх. Пройдите влево до конца — там лежит энергия. Забравшись вверх и собрав там призы, убейте летающего чудика справа на платформе и прыгайте на нее. Далее прыгайте на вторую и бейте еще одного летающего урода — нужно отобрать у него антиграв. С последнего, третьего, прыгайте на платформу справа и берите призы. Далее снова предстоит прыганье по платформам, и в итоге — большое сражение с кучей мелких врагов. Здесь просто заберитесь наверх и долбите всех гадов, пока они не кончатся. На этом уровень будет закончен.

Уровень 4



Уровень довольно простой, к тому же — короткий. Если все время идти туда, куда нужно, очень скоро Алисия доберется до босса. Но нам нужно еще кое-что. Нужно собрать все призы, которые есть в этом уровне, чтобы потом не было потом мучительно больно за недовыявленных врагов.

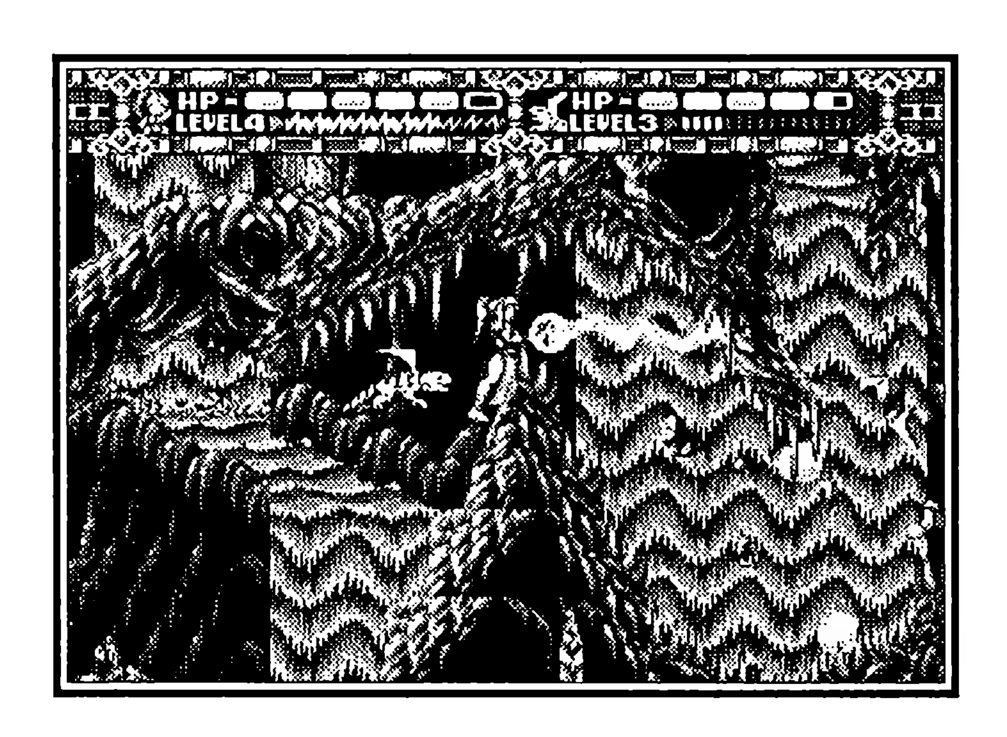
Итак, спрыгнув с дирижабля вниз, вы оказываетесь у подножия скалы. Сначала спрыгните влево вниз — здесь в тупике можно найти несколько довольно полезных призов. Кроме этого, вам представится прекрасный шанс поразвлечься с несколькими земляными червями. Если бить их на максимуме энергии, достаточно и одного удара. После этого идите вправо, не останавливаясь перед врагами (просто убивайте их!), и скачите вверх по скале (у подножия вы найдете шкалу для дракона), по возможности обходя катящиеся на вас камни и сбивая птеродактилей. Добравшись до верхушки, возьмите приз и прикончите нескольких гадов, что выползли из-под земли. Идите влево вниз и соберите энергию, после чего следуйте дальше в том же направлении, отбиваясь от птиц, пчел и землероек. Увидев платформу, ведущую вверх, дойдите влево до конца, чтобы взять приз, и потом прыгайте вправо на первый ярус, а с него — еще правее, где висят две колбы. Затем следуйте по левой стороне экрана вверх, собирая призы и уничтожая зверье, пока не доберетесь до вершины горы.

Босс 2: Воздушный

Принцип поединка тот же самый, что и с предыдущим, болотным. Сражаться нужно до последнего, так как иначе, чем больше вы будете думать, как победить врага, тем быстрее он победит вас. Совет в сражении только один — как можно чаще используйте максимальную энергию — это быстрее всего приведет вас к победе. Дракона босс поджаривает мало, поэтому за него сильно не опасайтесь — быстрее убьют вас, нежели помощника.



Уровень 5



Уровень довольно запутанный, по крайней мере, в первой его части — очень уж сложная здесь система пещер. Чтобы его пройти с наименьшими потерями, нужно точно знать, куда идти.

Начав игру, следуйте вправо, постоянно применяя максимальную магию (для этого идите как можно медленнее), чтобы отбивать атаки целых стай летучих мышей, а также падающие сталактиты. Добравшись до водопада в том месте, где под вами открывается яма, перепрыгните ее и пройдите вправо поверху — там лежат несколько призов. Затем вернитесь и спрыгните в яму. Идите налево и войдите в тупик, где найдете шкалу для дракона. После этого можете пройти в стену слева и выйти в потайной пещере — здесь еще две шкалы для спутника, а также колба с феей — временное бессмертие. Получив его, быстро идите вправо, не забывая, однако, отбиваться от врагов (у вашего дракона бессмертия нет), сбивая сталактиты и прогоняя зеленые глаза, которых здесь пруд пруди. Добравшись до подъема вверх, убейте пещерного человека (прыгает на вас сверху) и, собрав призы (здесь тупик), скачите на уступ слева вверху. Идите влево, перепрыгивая ямы и отбиваясь от пещерников. Взяв в тупике призы, возвращайтесь обратно к подъему (вы приобрели в том числе и помощь фей) и прыгайте вверх при помощи невидимой платформы. Расправившись с отрядом прыгунов, закончите отрезок уровня.

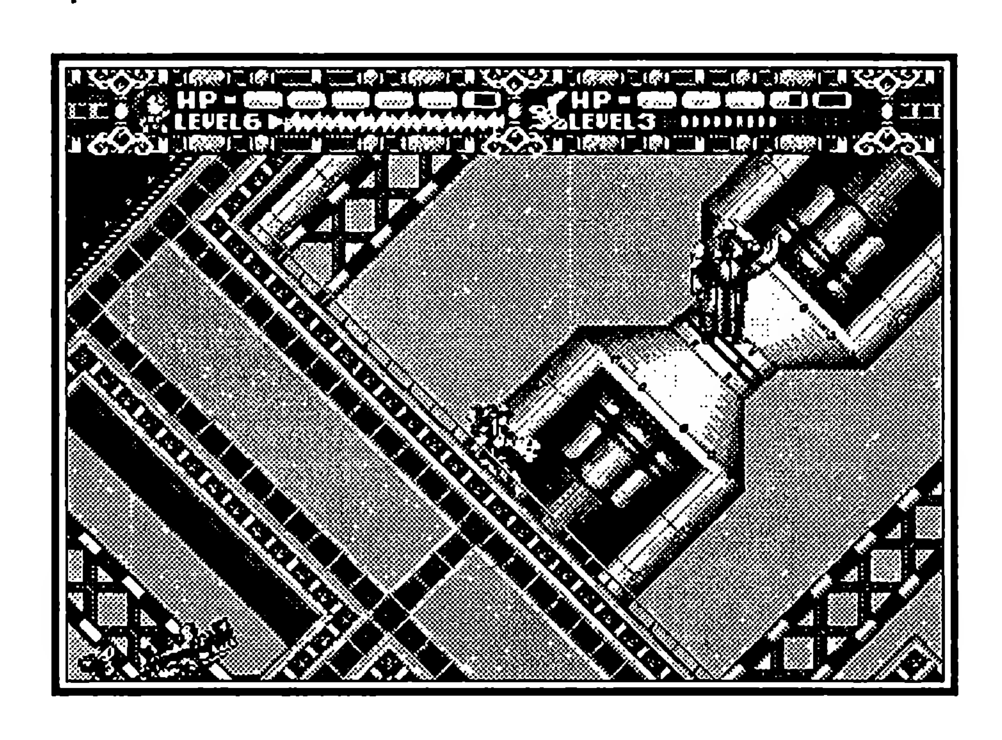
В этом отрезке сначала лучше воевать без помощника — слишком уж велика вероятность его гибели. Двигайтесь вперед, перепрыгивая ямы с лавой и огненные столбы, а также расправляясь с зелеными глазами. Поднявшись вверх по узкой дорожке, вы можете взять справа пищу для дракона. Затем идите еще выше, и здесь можете сходить вправо за энергией. Потом снова двигайтесь влево, перепрыгивая ямы и отпугивая глаза. Забравшись еще на один ярус вверх (взяв перед этим в тупике слева энергию), идите вправо, уничтожая громадных «шахтеров». Сразу, как только уничтожите первого, подпрыгните вверх и снимите оттуда две «аптечки». Идите вправо, и скоро вы доберетесь до подъема вверх. Взобравшись туда, идите влево по пещере, уничтожая шахтеров и летунов, и скоро доберетесь до колбы с феями. Взяв ее и еще один приз (уровень развития), вернитесь вниз и идите влево по крутому склону. Здесь появилась платформа — прыгайте на нее и идите вверх, прыгая по уступам и убивая «каменные глаза». Скоро вы доберетесь до ровной площадки, на которой вам предстоит сразиться с боссом.

Босс 3: Пещерный

Чтобы сразить этого босса, используйте самого первого дракона — того, что метает огни. С третьим уровнем развития его силы убить босса будет намного проще, чем с бумерангами полосатого ящера. Становитесь на центральную площадку и, ожидая выхода босса, накапливайте энергию. Ударив максимальным зарядом, перепрыгивайте

машину и идите за ней, поджаривая молнией гада сзади. После нескольких таких попыток босс покраснеет, а еще через парочку — взорвется.

Уровень 6



Уровень еще более запутанный, причем в самом деле представляет из себя лабиринт. Чем легче путь, который вы выбираете, тем труднее будет добраться до выхода, и наоборот. Чтобы выжить здесь, потребуется немалая смекалка и терпение: врагов огромное количество, все они очень опасны, и при этом в уровне полно всяческих препятствий типа ямок, никуда не ведущих тупиков и тому подобное. Полно и мин, которые взрываются при вашем приближении, а роботы, которых вы будете охаживать здесь, когда умирают, разлетаются на четыре стороны, пытаясь таким посмертным актом привлечь ваше внимание, а заодно и позаимствовать жизненной энергии. Тем не менее, уровень придется проходить. Лучше всего это, по всей видимости, делать при помощи первого дракона, того, что орудует огнями.

Для начала идите через ямку вправо вверх: здесь лежит колба с призом — шкалой для дракона. Взяв ее, вернитесь к ямке и спрыгните в нее. Пройдите вправо и около ямы на противоположном ее берегу прикончите ожившего робота. Перепрыгнув яму, идите вправо вверх, уничтожая стрелков. В тупике возьмите приз и спрыгните в яму, которую только что прошли. Будьте осторожны: слева лежат мины. Идите вправо, перепрыгнув яму и убив робота, и, пройдя в отверстие в стене, запрыгните быстро на стенку слева вверху — когда дракон взорвет минные кладки справа от вас, струя пойдет на Алисию. Взяв два приза на месте взорванных мин, спрыгните в яму в этой комнате, избегая еще одной группы мин (уложены в углу в двух направлениях слева), и идите вправо. Убив робота возле ямы, возьмите приз на противоположном краю и потом спрыгните в яму под вами. Убив еще одного стрелка, поднимитесь вверх и возьмите приз в колбе — усиление силы оружия. Спрыгните в яму, которую только что прошли, и идите вниз до тех пор, пока не найдете дыру в полу. Спрыгнув в нее, пройдите по тоннелю, собирая призы, пока не завершите отрезок.

Спрыгнув в большую яму, перепрыгните первую яму и поднимитесь выше. Здесь еще одна дыра — идите в нее и спуститесь на две комнаты ниже. Здесь идите вправо, отбиваясь от синюшных монстров, и войдите в штольню, ведущую вверх влево. Взяв приз (энергия для Алисии), идите вверх, пока шахта не повернет вправо. Здесь, отбиваясь от врагов, вы скоро доберетесь до вертикального коридора, в котором вас ждет босс.

Босс 4: Космический

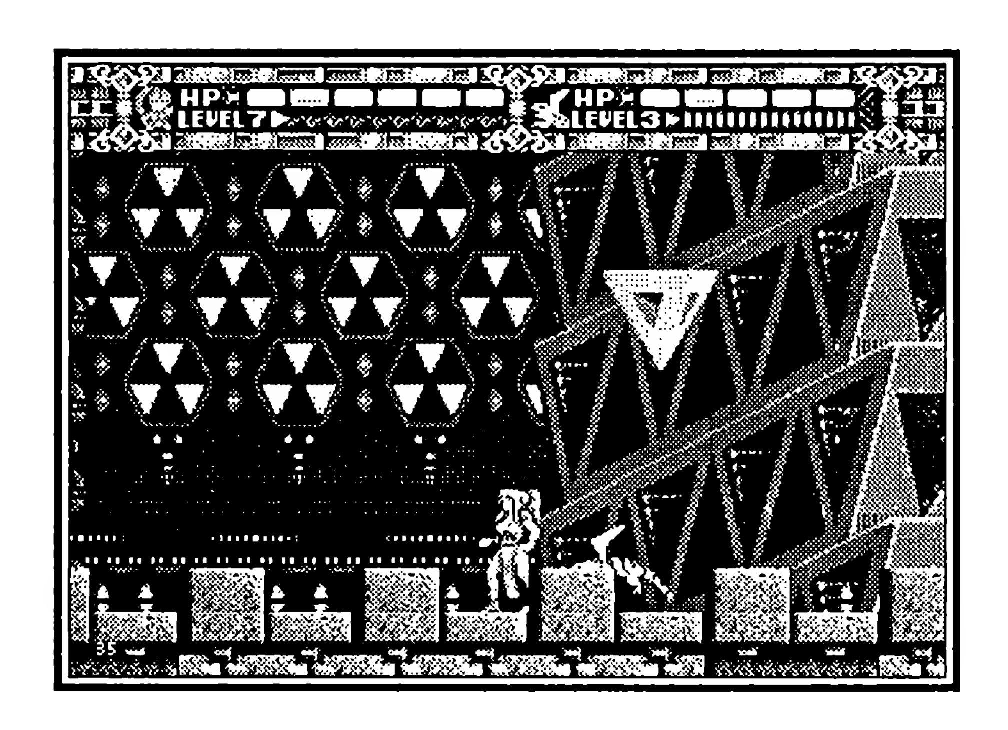
Этот босс достаточно прост для уничтожения и особых проблем ни у кого не вызовет. Во время поединка вы находитесь в летящем куда-то космическом аппарате, а враг вертится вокруг вас на довольно ограниченной территории. Кроме него самого, вред вам могут причинять два автомата, которые босс постоянно вызывает — они стреляют



в вас, причем довольно точно, с самых разнообразных позиций. Вам нужно как можно чаще уворачиваться от пуль, и как бы между делом бить босса, по возможности максимальными зарядами.

После окончания поединка идите вниз по стрелке, что указывает путь, и, пройдя (все время выбирайте нижний ход) вглубь корабля, найдете флаер, который доставит вас к следующему уровню.

Уровень 7



Установив дракона, спускайтесь вниз по ступенькам. Постепенно перед вами будут появляться основные враги этого уровня — странного вида зеленые липучки. Чтобы убить их, нужна сила дракона либо магия высшего порядка. Используйте и то, и другое — это поможет сохранить жизнь на пути к боссу.

Спустившись вниз и разбив несколько липучек (лучше не спрыгивать со ступеньки), идите вправо (если потеряли часть энергии, сходите влево в тупик — там есть жизнь для Алисии), и поднимайтесь вверх. Сбив несколько прилипал, идите влево и поднимитесь еще на ярус выше. Идите вправо и, взяв энергию для Алисии, поднимайтесь по ступенькам вверх. Бейте солдат с копьем справа, а потом еще двух — слева. При уничтожении двух тех, что слева, используйте нишу, из которой вы поднялись, чтобы не быть нанизанным на копье. Когда с ними будет покончено, идите вниз по ступенькам и возьмите слева призы (справа, надеюсь, не нужно напоминать). После этого двигайтесь вверх по появившимся ступенькам. Вас ждет босс.

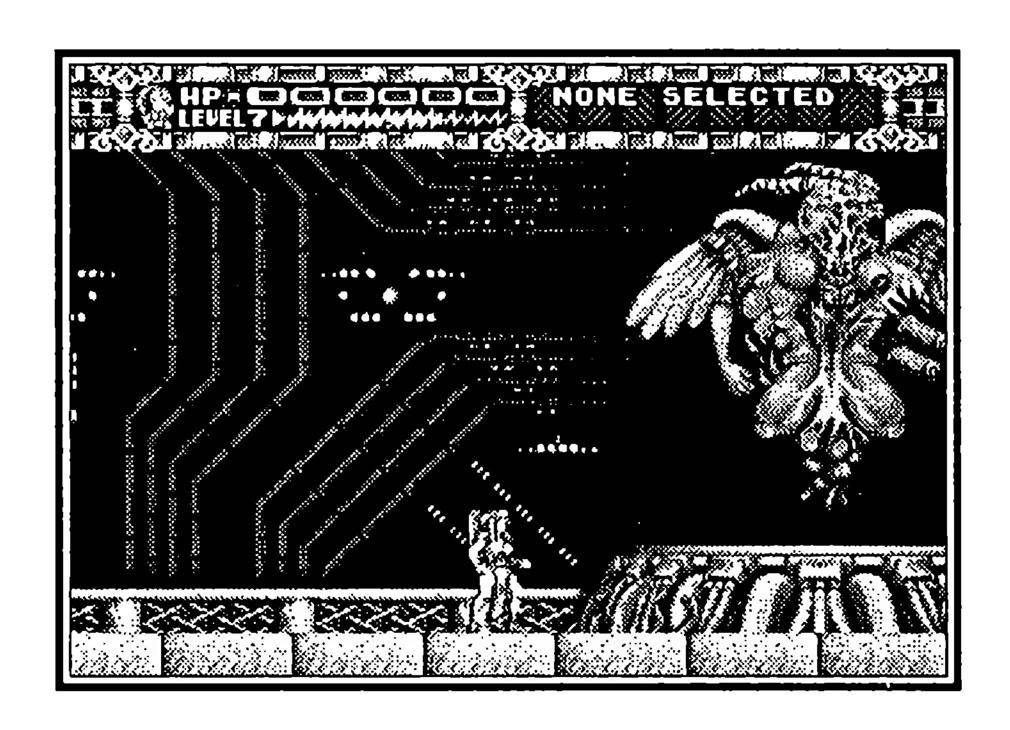
Босс 5: Сильный

Босс действительно дюже сильный. Чтобы победить его, придется немало постараться — Алисии очень трудно сладить с ним. Нужно как можно точнее двигаться в комнате и эффективнее использовать свои возможности. Основная ваша задача — повредить большого босса, который возникает в разных местах экрана (после первого появления вверху — всегда там, где только что были вы). После удара по нему (желательно максимальной силой) вам предстоит разделаться с четырьмя мелкими боссами — это некое подобие Космического. С ними проще, но не забывайте, что вам в это время нужно еще и поднакопить энергию для удара большого врага! И старайтесь как можно чаще уходить от выстрелов боссов.

После уничтожения босса ударьте по платформе вверх: спустится лестница. По ней заберитесь вверх и сбейте приз справа, после чего, если хотите взять еще несколько, идите влево, и, когда оба монстра, что появятся с двух сторон от вас, перестанут мигать, уничтожьте их ударной силы магией. То же самое делайте, двигаясь вверх по лестницам. Забравшись наверх, соберите призы справа и затем двигайтесь влево, уничтожая всяческие неопознанные летающие объекты. Став на пирамиду, езжай те влево и потом вверх. Когда будете у пирамид справа, перепрыгивайте на ту, что правее. Далее езжайте вправо и, когда увидите выплывающий справа корабль, прыгайте туда, где была

пирамида в самом начале этого этажа. Она отвезет вас наверх, и еще с помощью двух пирамидок вы сможете завершить уровень.

Уровень 8 (Финальный босс)



Начинается уровень сразу с поединка с боссом. Потрепавшись немного с парнем в серебристом костюме, принимаемся за его уничтожение. Надо сказать, что это только первый босс, после него будет еще один, причем еще более мощный. Чтобы разделаться с первым боссом, вам нужно опять же как можно чаще использовать максимальную магию. При этом можете использовать первого дракона — того, который плюется огнями. Сначала вам придется прыгать через огни, которые бросает босс, а затем — убегать от световой змеи, что тоже нелегко. Нужно как можно больше беречь себя — после уничтожения первого босса вам не представится возможность восполнить шкалу энергии.

Второго босса бить немного проще, но много дольше. У него много разных видов оружия, от летающих змей до пушек, которые хотя и не одновременно, но часто обстреливают вас.

Напоследок

Выход в режим «Tricks»

Включите игру. Когда исчезнет слово «Sega», нажмите и удерживайте А; когда исчезнет надпись «Produced by Game Arts», отпустите А и нажмите и удерживайте В; когда исчезнет «Associated with GAIMAX», отпустите В, нажмите и удерживайте С. Когда исчезнет надпись «Music Composed by Mecano Associates», отпустите С и нажмите Start. Если вы все сделали верно, то услышите булькающий музыкальный звук. После этого (цифрами указаны номера контроллеров):

— Заполнение датчика ударов. Войдите в режим «Tricks». Нажмите А на 2, потом нажмите и удерживайте UP на 1 и нажмите В на 2. У Алисии наполнится до предела датчик ударов. (Здесь и далее опускаем слово «контроллер»).

— Повышение способностей соратников. Войдите в режим «Tricks». Нажмите А на 2, потом удерживайте RIGHT на 1 и нажмите В на 2. Вы увеличите магический уровень и датчик ударов у того монстра, который сейчас является вашим соратником.

— Прыжок на другой уровень. Войдите в режим «Tricks». Вы можете перескакивать на разные уровни, если нажмете С на 2, а потом нажмете и будете удерживать другие кнопки на 2 по следующему правилу:

никакой кнопки не нажимать — на следующий этап; С — на этап 1; В — на этап 2; В + С — на этап 3; А — на этап 4; А + С — на этап 5; А + В — на этап 6; А + В + С — на этап 7; START — на этап 8.

— Увеличение магической силы. Войдите в режим «Tricks». Нажмите А на 2, потом удерживайте LEFT на 1 и нажмите В на 2. «Волшебный гром» Алисии увеличится на один уровень.



— Еще более мощная магическая сила. Войдите в режим «Tricks». Нажмите A на 2, потом удерживайте B на 1 и нажмите B на 2. «Волшебный гром» станет настолько мощным, что одним залпом будет убита большая часть врагов.

— Пауза или медленные движения: нажав кнопку A на 2, вы приостановите игру. Повторное нажатие A будет двигать изображение кадр за кадром. Чтобы снять игру с паузы, нажмите B на 2.

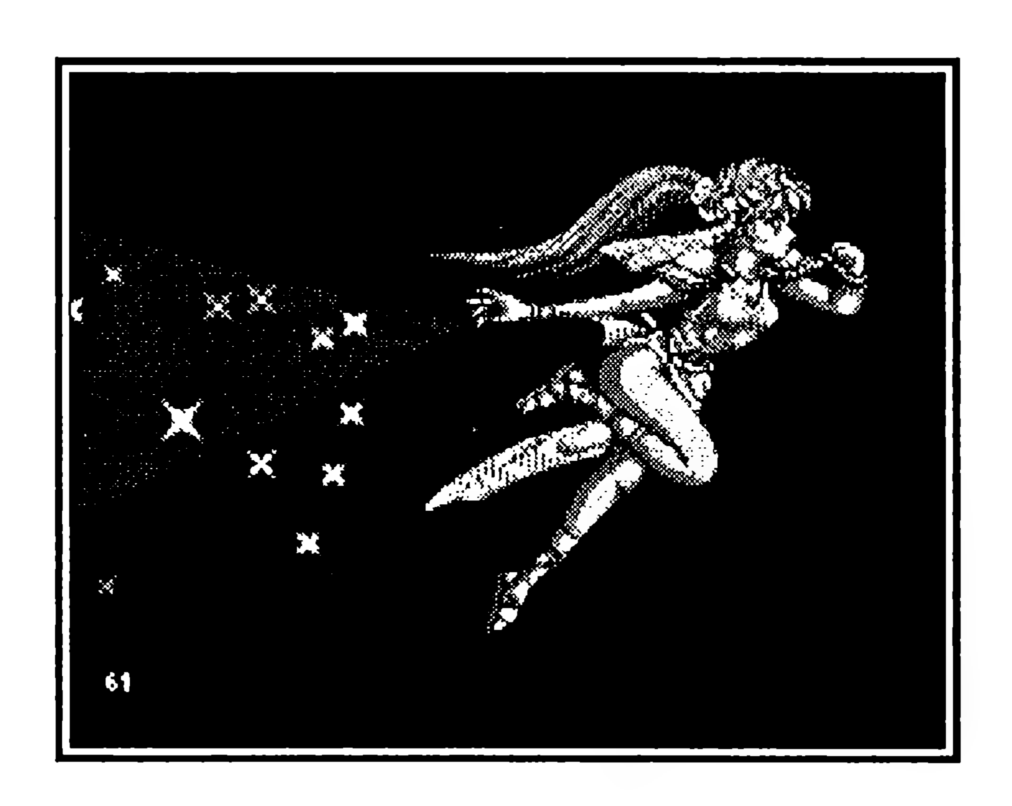
Комплексный трик

Нажмите PAUSE и введите один из следующих паролей:

— Бессмертие — A, C, UP, C, A, DOWN, B, A, LEFT, A, B, RIGHT, UP, START.

— Непобедимость — A, B, B, C, A, C, B, DOWN, START.

Автор описания Денис НЯНЕНКО



ARCUS ODISSEY

ОДИССЕЯ АРКУСА

Removation product • Количество игроков 2 • Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

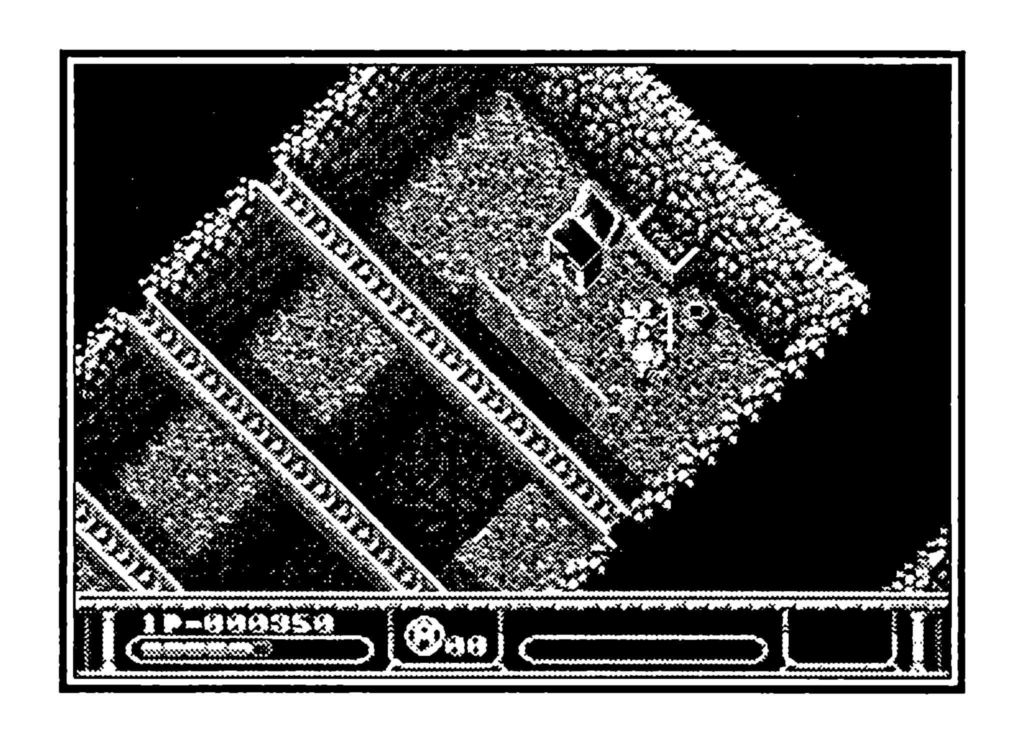
Давным-давно, в незапамятные времена, одна могущественная волшебница Кастомира жила в темной стране Аркус. В один прекрасный день она вдруг решила уничтожить весь остальной мир с помощью своего волшебства. Множество стран погубила она, много жизней оборвала. Кто-то пытался противостоять ей, но разве можно обычному человеку справиться с всесильным магом. Однако нашёлся человек, имеющий достаточно сил и смелости, чтобы бросить вызов. Это была принцесса Лити. Она смогла остановить Кастомиру, ибо магия света была на её стороне. Страшное это было сражение, когда Лити и Кастомира сошлись в смертном бою. В древних хрониках никогда не описывалось подобное. Они бились с такой силой, что уничтожили множество стран вокруг себя.

Побеждённая Кастомира была заключена обратно в свой темный мир. А Лити выковала невиданной красоты волшебный меч, который служил гарантией того, что Кастомира пленена навечно. Меч носил имя «Мощь Лити». В течение многих столетий он бережно охранялся королями страны Аркус и стал для всех людей символом мира. Но однажды он был украден, и мрак снова стал сгущаться над Аркусом...

Это достаточно интересная ролевая игра. Два игрока, одновременно управляя своими героями, должны пройти 8 уровней волшебной страны. Возможность отгрузки игры по паролю позволит вам успешно пройти ее наиболее сложные этапы, а отличная графика доставит эстетическое удовольствие от великолепного зрелища, открывающегося перед вами на каждом уровне.

Управление

A — меню магии, выбор.
B — использовать магию, закрытие меню магии.
C — нападение, закрытие меню.
START — пауза.



Прохождение

В этой игре вам придётся столкнуться с огромным количеством врагов. Они могут бросать в вас различные снаряды или просто набрасываться. Обычно они погибают после двух-трёх ударов с вашей стороны. Боссы в конце каждого уровня потребуют с вашей стороны больше усилий, впрочем, это понятно и так. Проходя игру, вы можете найти кучу полезных предметов, не забывайте залезать во все сундуки, что повстречаются на вашем пути. Эти предметы помогут вам восстановить подорванное в неравной борьбе здоровье, укрепить мощь и вообще сделают вашу жизнь намного более лёгкой. Вы можете нести одновременно до шести предметов. Лекарственные средства нельзя носить с собой, они автоматически используются



при их нахождении. Помимо обычных предметов, существуют волшебные кристаллы, дающие вам силу. Они не относятся к обычному инвентарю, поэтому вы можете таскать с собой до шести штук. Чтобы использовать их, выберите необходимое вам количество кристаллов и жмите А. Уровень вашего волшебства будет соответствовать числу кристаллов, обычно это где-то между 1 и 20. Использовать магию можно, нажимая на В. Но сначала в списке предметов наведите на нужный предмет иконку с буквой М. За каждые 9000 очков вы будете получать дополнительный пункт жизни.

Стреляйте постоянно и, желательно, во все стороны. Враги дремать не будут. Будьте осторожны со взрывающимися монстрами — умирая, они выпускают в разные стороны снаряды. Не уничтожайте их много зараз — вам же будет хуже.

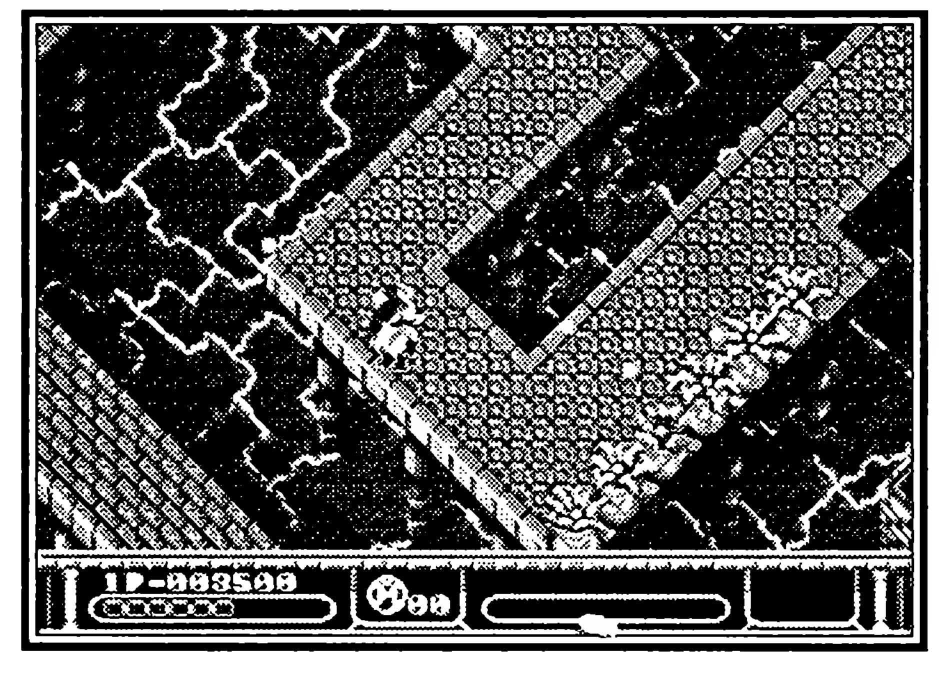
Уровень 1 — Власть Лити

Часть 1

Здесь вам предстоит столкнуться с темными солдатами. Они медленны и слабы, просто пушечное мясо, так что крошите их на здоровье, стараясь не подпустить близко. Не упустите из вида тех, которые будут подбираться к вам сзади или прятаться за постройками. Кроме солдатов вас атакуют странные и омерзительные твари, сидящие в ямах (скорее всего, это мутирующие муравьиные львы). Они швыряют в вас камнями. Не подходите к ним близко, это может плачевно кончиться. Стреляйте в них, не переставая, так как здоровья у этой мерзости хоть отбавляй.

Отстреливаясь от врагов, следуйте прямо по дорожке, пока не попадете, собственно, в святыню.

Часть 2



Чтобы получить необходимую информацию, необходимо найти статую Лити, возле которой, кстати, можно будет найти и два магических кристалла. По пути остерегайтесь монстров, бросающих в вас раковины. От них можно прятаться за углом, так как ползают они только по прямой. Из водоемов на вас могут напасть летуны, но они тоже не представляют реальной угрозы, поскольку медлительны. Огромные лягушки, встречи с которыми вам не миновать, глупы и неповоротливы. Пропускайте их, а затем уничтожайте со спины. В некоторых местах из-под земли будут вылезать красные сгустки. Постарайтесь изничтожить эту дрянь, пока она не вылезла полностью.

Рядом с верхним левым озером вы обнаружите сундук с лекарственным зельем — воспользуйтесь им сразу, так как здоровье у вас к этому моменту, наверняка, немного убудет, а вокруг озера обитает множество тварей, описанных выше. Второе лекарственное зелье вы найдете у верхнего правого водопада. Все водопады располагаются ближе к верхнему правому углу. Приблизительно в центре святыни находится волшебное кольцо огня. Около водопадов вы также найдете фигурку жизни, лампу жизни и волшебный кристалл. Эта часть святыни представляет из себя систему узких проходов. У центрального озера вы встретите человека — он поведает вам, что его товарищи

пленены где-то позади водопада. Поскольку встреченный вами человек — положительный персонаж, то вы должны помочь его друзьям, то есть вызволить их из вражеских застенков. Теперь вам только нужно найти искомый водопад. Когда вы приблизитесь к нему, вам будет подан знак. За водопадом вас встретит босс, который будет стрелять огненными шарами. Укрывайтесь за колонной в центре пещеры и пытайтесь достать его рикошетом. После того, как убьете босса, откроется дверь на следующий уровень.

Уровень 2 — Затерянная пещера

Часть 1 — Подземелье

На этом уровне вас встретят с распростертыми объятиями новые враги — гигантские осьминоги. Их можно легко уничтожать, так как после победы над боссом предыдущего уровня у вас в руках более мощное оружие.

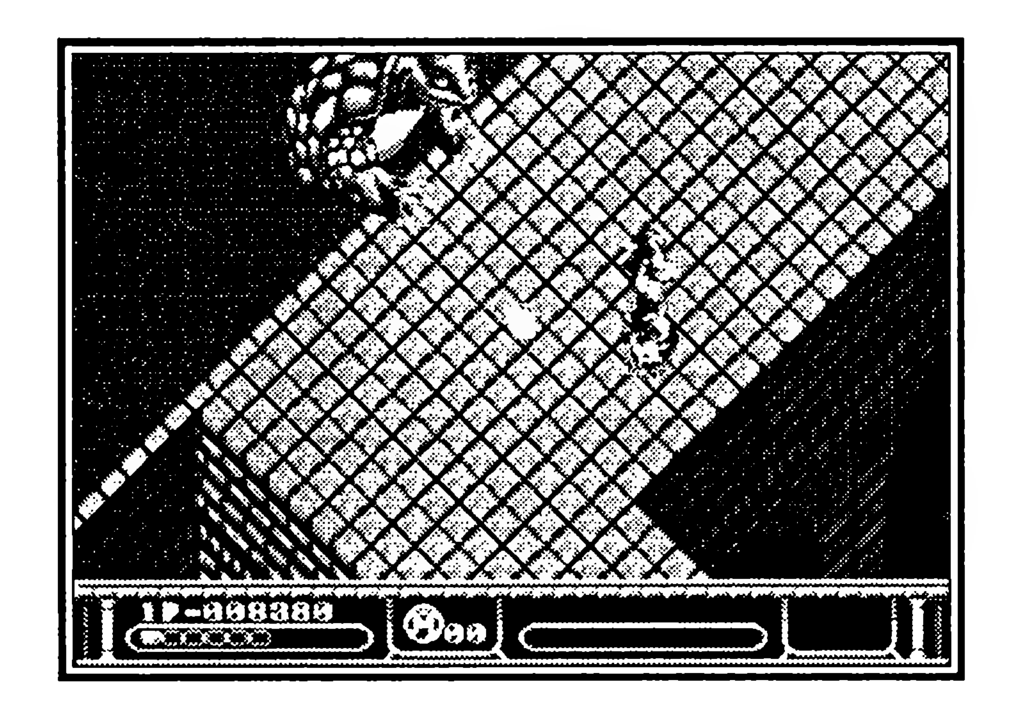
Зеленые уродцы, бродящие туда-сюда, тоже не слишком опасны, уничтожаются с одного выстрела. Гораздо опасней сидячие твари (что-то похожее на сидячие морковки) — они стреляют ядовитыми снарядами, причем если их много, вас ожидает настоящий артобстрел.

В этом подземелье вы должны найти лампу жизни и тюремный ключ. Вам нужно держаться влево, чтоб добраться до тюрьмы. В этом лабиринте много тупиков, но они короткие, так что вы сразу увидите, что пошли по неправильному пути.

Когда вы увидите узников, один из них пожелает присоединиться к вам. Не откажите ему в этом — вдвоём будет гораздо легче справляться с монстрами. Другой заключенный сообщит вам, что ключ к резервуару находится в конце одного из мостов. Найдите нужный ключ (он спрятан левее), а также поищите и двигайтесь вправо, к двери, ведущей в следующее помещение.

Часть 2 — Бассейн

Двигайтесь наверх. На вас нападет гигантская черепаха. Победите ее, и у вас будет замечательное плавсредство. На ее панцире вы отправитесь в плавание, однако в самом начале вас атакует Хандагон, водный владыка. Выныривая из воды, он станет метать в вас трезубцы. Вам придется бегать по тесному плоту, уворачиваясь от злокозненного врага, одновременно с этим пытаясь его уничтожить. Я советую воспользоваться магическим огненным кольцом. Хорошо будет, если ваш спутник переживет этот нелегкий бой и останется с вами на следующем уровне.



Уровень 3 — Дурной сон

Часть 1 — Пирамида

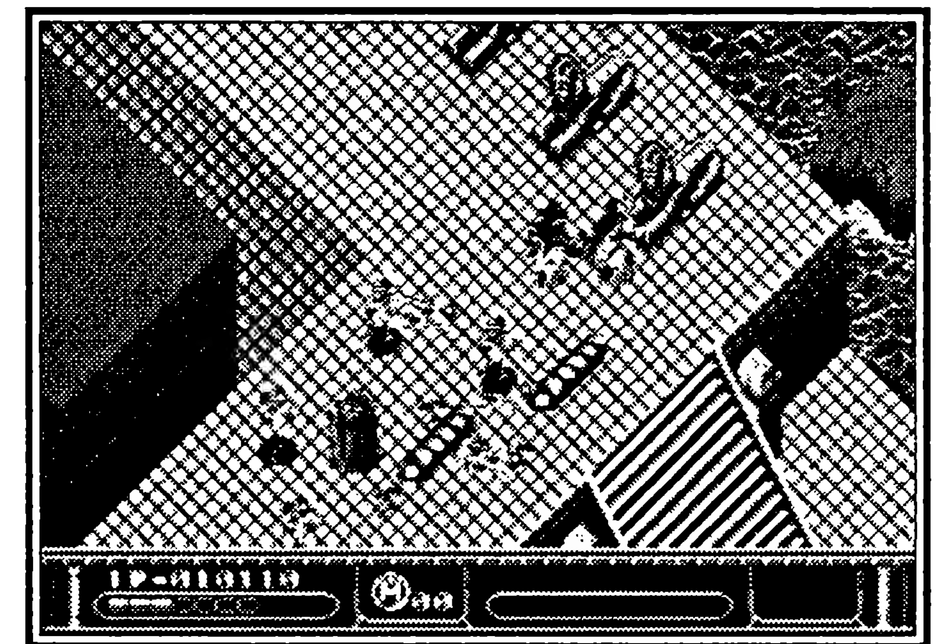
Начнем с врагов. Черви: они ползают очень медленно, так что вы справитесь с любым их количеством без особых проблем. То же самое можно сказать и про многочисленных скелетов, уныло бродящих по мрачным переходам. Хуже будет, когда столкнетесь с Некромансером. Это зловредный старикан, который стоит на одном месте и



что-то там себе колдует, в результате оживляя павшие в битве скелеты. Не подходите к нему близко, а наносите удары издалека. Некоторое количество метко выпущенных стрел — и он сражен. И, наконец, летающие твари. Они наиболее опасны, так как очень быстро передвигаются, и трудно предугадать, откуда они появятся в следующий раз. Мой совет: не отпускайте клавишу С, количество стрел у вас не ограничено, уничтожайте, все, что посмеет шевельнуться. Положительные герои, случись им оказаться рядом, все равно не пострадают.

Итак, вы стоите у подножия огромной пирамиды, зловещего храма седой старины. Вам нужно найти ту лестницу, что будет левее. Поднимайтесь по ней вверх, исследуя все боковые ответвления дорожек. Вы должны отыскать сундуки, в них найдется еще одно огненное кольцо (полезная штука, не так ли?), и много других полезностей. Найдя дверь, без колебаний заходите внутрь. В темной комнате вас встретит дух и поведает, что вам нужно найти 5 мечей, отменяющих некое зловещее проклятие. Затем добавит, что он не лжет, просто, пока не поздно, решил исправиться и стать хорошим. Вам ничего не остается, как поверить ему. Берите лежащий рядом магический меч и выходите наружу. Двигайтесь вправо, пока не найдете высокую крутую лестницу, и поднимайтесь по ней. Найдите дверь с небольшим пьедесталом около нее. Магический меч позволит вам открыть ее. Небольшой коридор, и вы попадаете в помещение с пентаграммой у входа...

Часть 2 — Могила



Это своеобразный склад мумий, которые валяются повсюду, как в гробах, так и снаружи оных. Не обращайте на них внимания, а идите вдоль левой стенки, чтобы таким образом обойти весь лабиринт. Здесь много сундуков, с полезными предметами, не пропустите их, обшарьте все закоулки. Повсюду будут шнырять враги, они быстро бегают, но уничтожаются с одного выстрела. Также вы увидите стреляющие статуи, не нужно пояснять, как с ними следует поступить. Не думайте, что мечи будет так легко заполучить. Придется много побегать и пострелять. Для начала двигайтесь вправо, пока не увидите дверь. За ней вас будет ждать первый меч. Забрав его, шагайте против часовой стрелки к следующей двери. Найденный меч поможет открыть ее — смело заходите на следующий этап уровня.

Часть 3 — Темные залы

Здесь полным-полно зомби, ужасных и отвратительных, они ковыляют вдоль стен прямо к вам. На каждого из них придется потратить несколько выстрелов, учитывайте это. Помимо них, вас будет атаковать еще много тварей, так что не расслабляйтесь.

Следуйте по коридору прямо, в конце заходите в дверь, где будет лежать один из искомых мечей. Но как только вы возьмете его, вас тотчас же окружат темные лорды...

Часть 4 — Плененный спутник

Вашего попутчика уводят прочь, а вы остаетесь один на один с каким-то невероятных размеров жуком. Он достаточно быстро стреляет, так что сначала укройтесь за углом и используйте какую-нибудь магию. Потом выбегайте из-за угла и начинайте

стрелять в него из лука. Будьте стремительны, иначе вам несдобровать — у жучилы скверный характер. После его смерти вы сможете двигаться дальше. Вы попадаете в следующий лабиринт. Держите направление вниз и направо — там должен быть спрятан меч. После того, как отыщете его, идите назад, пока не увидите дверь. Войдя в нее, положите меч на пьедестал и входите в открывшуюся дверь. Вы снова попадаете в склеп, откуда пришли. Двигайтесь вдоль левой стены, пока не дойдете до двери с пьедесталом около нее. Она откроется после того, как вы используете темный меч. За дверью будет небольшое помещение. В правой стороне, у стенки, вы увидите еще один меч. Взяв его, быстро бегите назад и кидайтесь в один из боковых проходов, так как стена рухнет и оттуда выкатятся большие круглые глыбы. Действуйте так быстро, как только сможете, иначе будете моментально раздавлены.

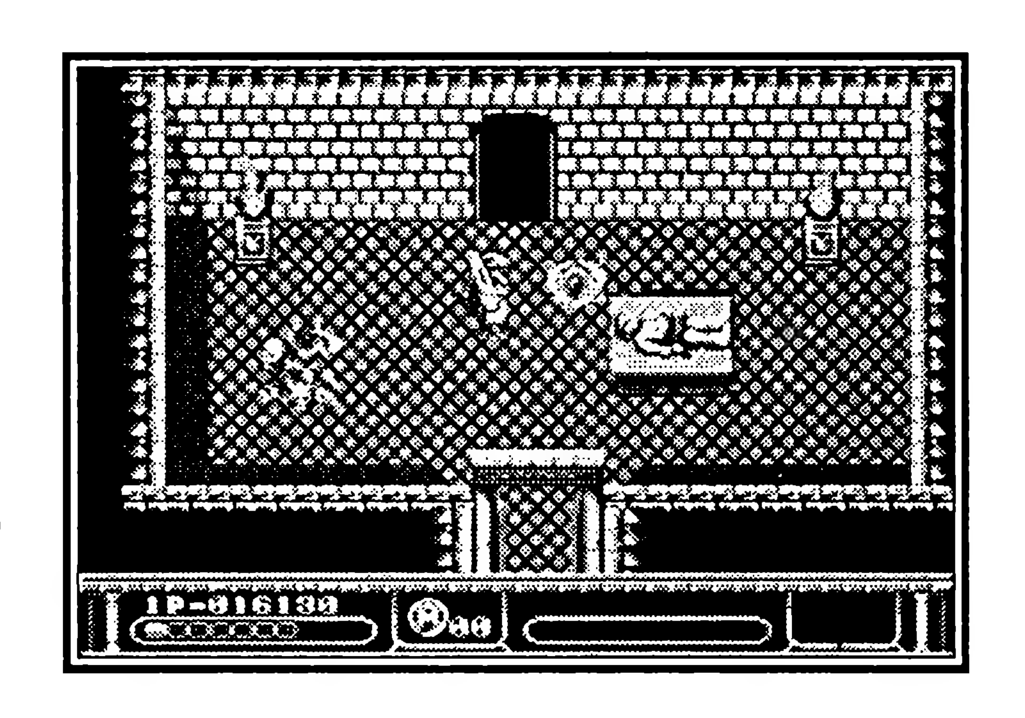
После этого выходите обратно и двигайтесь вниз, где найдете последнюю закрытую дверь. За ней вас встретит босс, который, ужасающе хохоча, сообщит вам, что он уже приготовил вам могилу. Атаковать он будет, насылая на вас полчища преданных зомби и разнообразные магические бури. Мой совет: как только босс закончит свою тираду, бегите в верхний правый угол и непрерывно стреляйте оттуда в сторону босса. Не обращайте внимания на подбирающихся снизу зомби — ваши выстрелы уничтожат их, даже если вы будете стоять к ним боком. Поворачивайтесь только тогда, когда оттуда будут двигаться к вам магические вихри (красные или синие). Уничтожив их, снова поворачивайтесь к боссу и стреляйте. Таким образом, вы уничтожите босса, хотя есть такая вероятность, что с первого раза вам это не удастся.

Берите предмет, лежащий у двери, и выходите на следующий уровень.

Уровень 4 — Пламя ненависти

Часть 1 — Огненная стена

Этот уровень похож на преисподнюю. Озера кипящей лавы, повсюду обжигающее дыхание огня... Противостоять вам будут огненные драконы, препротивные, быстро бегающие жуки и летающие твари. Но вас голыми руками не возьмешь. Пройдя немного вперед, вы встретите человека, который расскажет, что вам нужно искать воду, чтобы потушить огонь и открыть дверь. Побродите по подземелью, соберите все полезные предметы и двигайтесь в левую сторону, пока не отыщете длинный узкий коридор, закручивающийся как спираль. В его конце будет дверь, а за ней — два босса. Они предложат вам или бежать и сохранить жизнь, или остаться и драться насмерть. Что бы вы им ни ответили, драться все равно придется, поэтому ведите себя достойно. Чтобы победить этих демонов, спрячьтесь за постаментом в нижней части экрана и стреляйте в них оттуда.

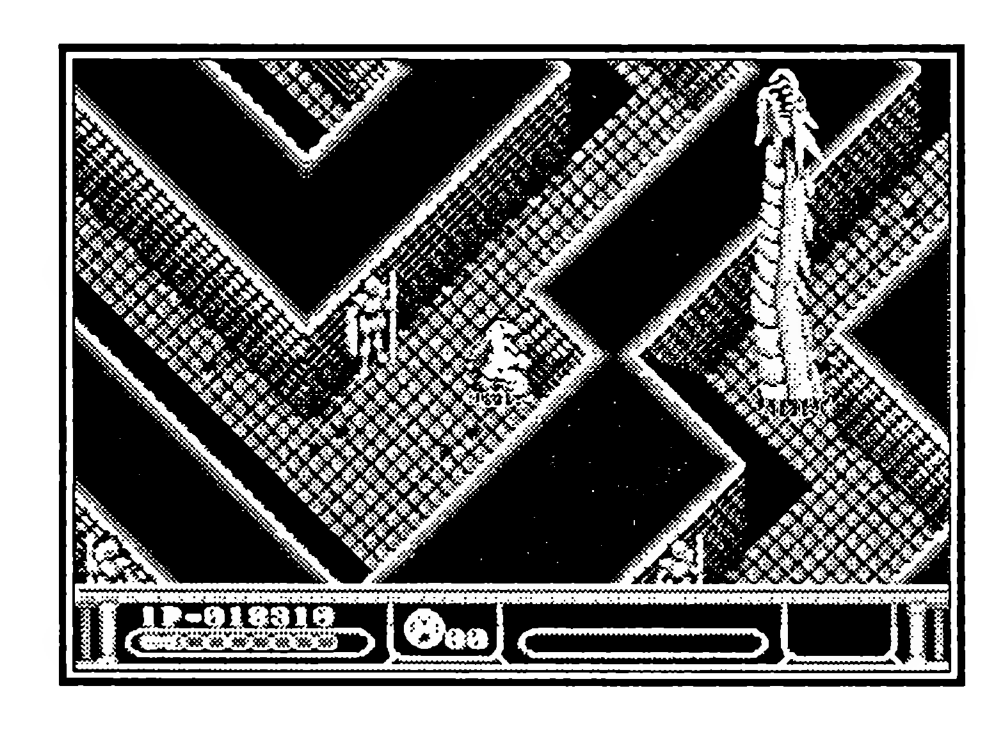


После их уничтожения забирайте водный артефакт. Теперь ваша задача — уничтожить все плотины на пути водного потока. Как только вы сломаете их все, идите обратно к выходу, откуда пришли. Вас ждет босс — чудовище, с которым очень сложно



справиться. Подойдите к нему сбоку, так будет проще уворачиваться от его снарядов. Придется проявить терпение и недюжинную ловкость.

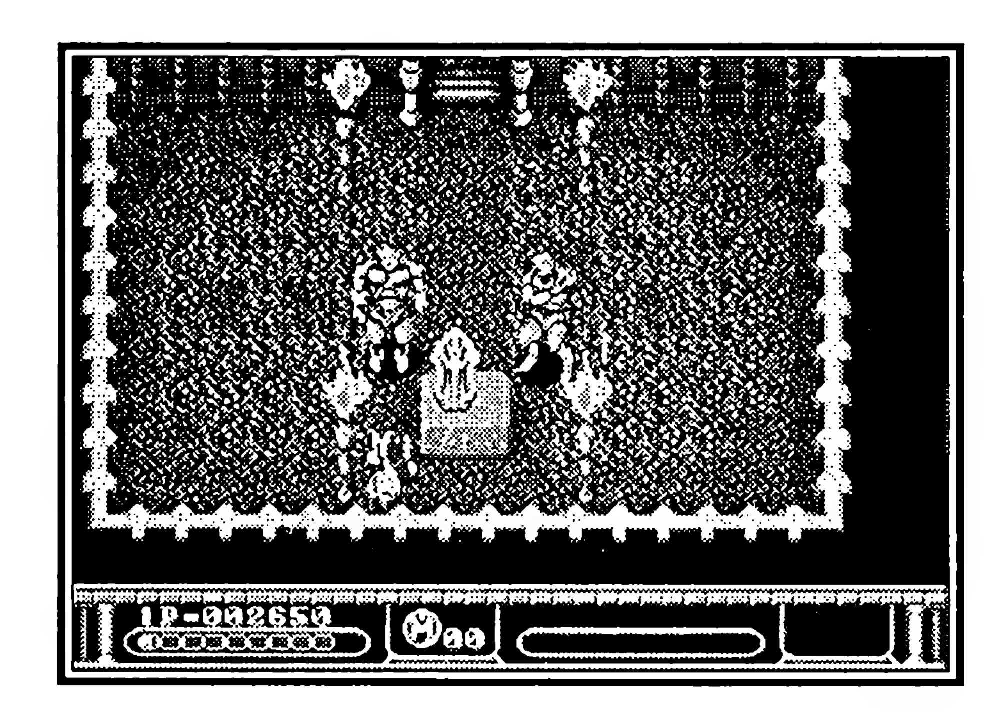
Уровень 5 — Прибытие



Часть 1 — Замок неба

На этом уровне враги посерьезней — фиолетовые рыцари-призраки, летающие мечи и темные боги. Будьте внимательны, не переставайте стрелять во все, что увидите. Первым делом заберите огненное кольцо, которое будет лежать в сундуке неподалеку. Затем двигайтесь вверх, поговорите с несчастным узником (он сообщит вам некоторую информацию относительно последователей Кастомиры и поведает, что любой, кто станет вам помогать, не предаст вас никогда) и идите направо. Там вы увидите две фигуры, одна из которых будет огромным скорпионом. Вы можете выбрать себе одного из них в спутники. Я посоветовал бы взять Keyami, он обладает большей огневой мощью, чем скорпион.

Вам нужно отыскать вход в подземелье с огромным магическим кристаллом. Его нужно разбить, чтобы можно было рушить зеркала. Не подходите к ним слишком близко. Отыскав кристалл, уничтожьте его и займитесь уничтожением зеркал. Двигайтесь выше — там вас ждет босс, перед схваткой постарайтесь сделать так, чтоб у вас была полная жизнь. Победив босса, идите дальше, поднимаясь все выше по карте. Отыщите все сундуки и заберите все их содержимое, ибо решающая схватка впереди. Поднявшись по лесенке, вы оказываетесь перед ужасным драконом. Примените против него магию неуязвимости (она будет спрятана в одном из сундуков) и только тогда сможете его победить. Но не торопитесь ликовать — дальше будет хуже. Мрачная личность в конце платформы сообщит вам, что все это были детские забавы, но теперь вас ждет настоящий кошмар в лице его, черного мага. С этими словами он превращается в устрашающего монстра, который и стреляет, и плюется ураганами, и испускает убийственные волны. Мой совет: пропустите его мимо себя, а сами становитесь в закутке в самом верху. Монстр не сможет туда пролезть, однако будет напускать на вас вихри. Но вы его легко уничтожите.



Уровень 6 — Темные владыки

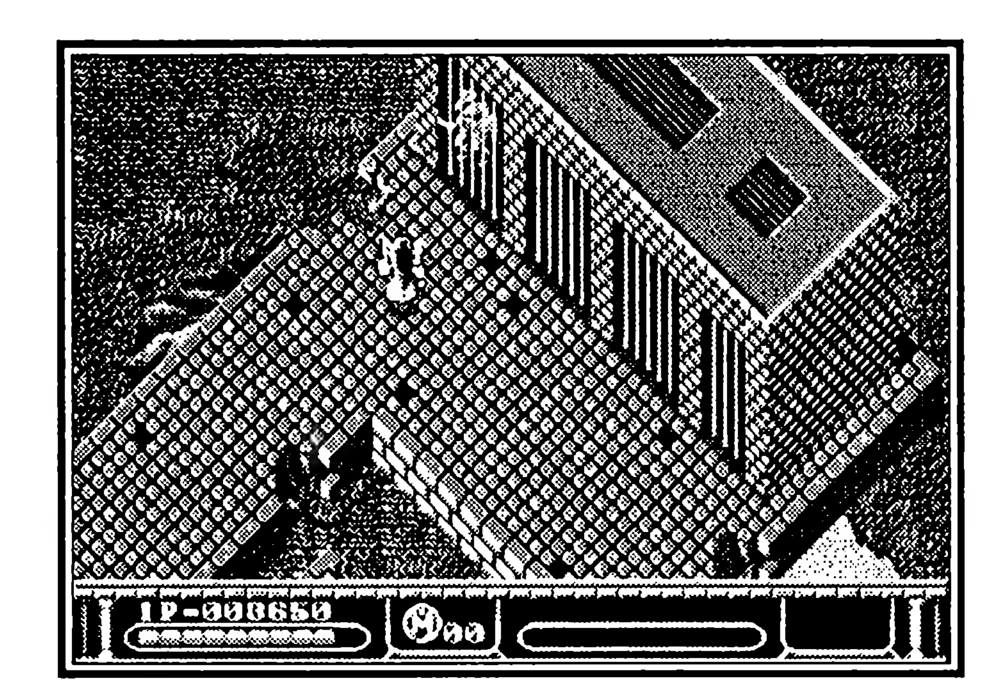
Часть 1 — Големы

На этом уровне вы берете приступом темный замок. Вам придется пройти через ряд помещений, кишащих врагами. Итак, в первом помещении вы сталкиваетесь с тремя

огромными големами — чудовищами, сделанными из глины. Темные маги постарались на славу, и големов трудно уничтожить. Пользуйтесь тем, что ваши стрелы рикошетят от стен, старайтесь сначала убить одного голема, не атакуйте сразу всех троих.

Часть 2 — Пауки

Эти отвратительные создания будут плевать в вас клейкими нитями, и, если им удастся попасть в цель, вы окажетесь запеленаты, словно клубок ниток. Увлекая их за собой, постарайтесь сделать так, чтобы они сбились в кучу, так будет легче их атаковать.



Часть 3 — Черви

Вы должны поражать червей, когда они вылезают из нор. К сожалению, они стреляют быстро и метко, здесь нужно не зевать. Держитесь поближе к стенам и не подходите к тварям близко — обожжетесь.

Часть 4 — Маги

Здесь вам предстоит сразиться с темными магами, а затем с чудовищем. Без применения боевой магии здесь не обойтись, поэтому используйте все средства, которые у вас имеются. На вопрос, который вам зададут в конце, следует ответить «да», если, конечно, хотите остаться в живых.

Часть 5 — Опасный враг

Это, пожалуй, самая трудная часть уровня. Монстр, нападающий на вас, чрезвычайно стремителен и ловок. Не позволяйте ему загнать вас в угол напротив входа, иначе вас ждет верная смерть. Постарайтесь находиться в открытой области позади него. Удары он наносит по прямой, так что становитесь от него наискосок и стреляйте, но ни в коем случае не стойте на месте долго. Единственное исключение — это шипы, они могут лететь по диагонали. Используйте эликсир здоровья (если он, конечно, есть).

Уровень 6 — Замок кошмаров

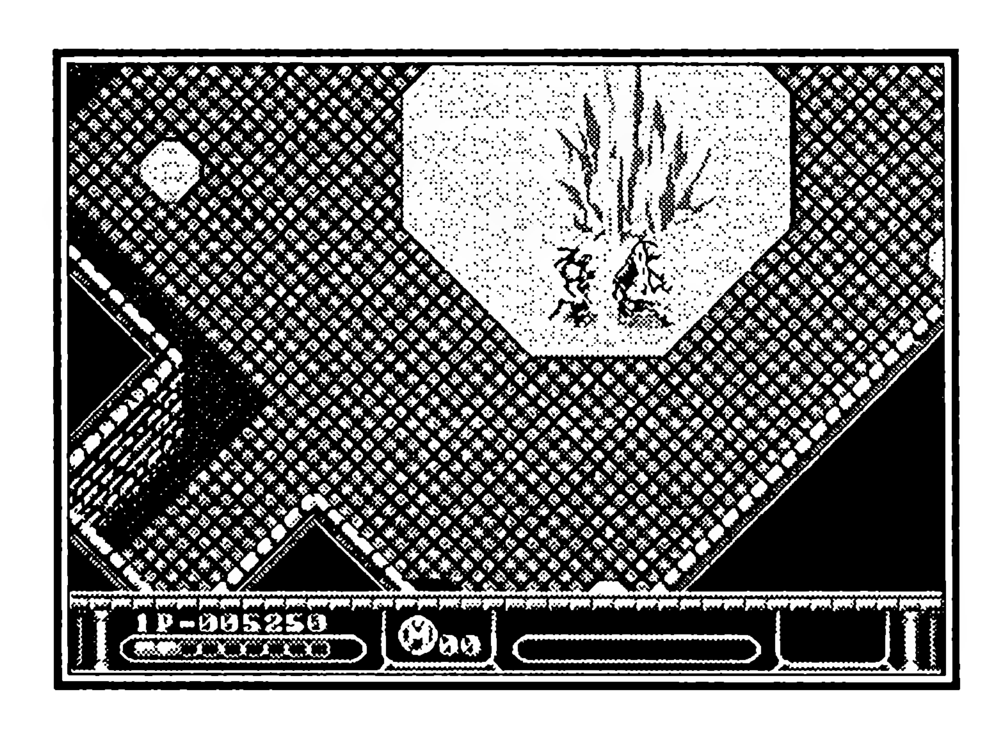
О врагах: скорпионы — быстро стреляют, но не слишком сильны. Посылайте вперед себя тучи стрел, и никаких проблем они вам не доставят. Красная слизь на стенах только и ждет, когда вы ее пристрелите, чтобы взорваться и причинить вам ущерб. Будьте осторожны.

Пройдя по туннелю, двигайтесь вправо. Вода будет препятствовать хорошей видимости, однако враги будут заметны хорошо. За дверью, которую увидите в конце, вы найдете Yodi. Не нападайте на него, это бесполезно. Разрушьте фигуру в задней части помещения. Затем идите назад и направо, чтобы спуститься с лестницы. Пройдя коридор, вы окажетесь на платформе в другой части темницы. Заберите все предметы из сундуков и двигайтесь влево. Там вы встретите Ginoban. Уничтожьте фигуру позади него. Затем пройдите обратно и идите налево, пока не упретесь в дверь. За ней вас будут поджидать Slit. Проделайте то же самое, что в других помещениях, и идите на восток. Дойдя до двери, войдите в нее и окажетесь в пустой комнате. На вас нападет босс, однако он будет медлителен и неповоротлив. Но изредка будут выскакивать

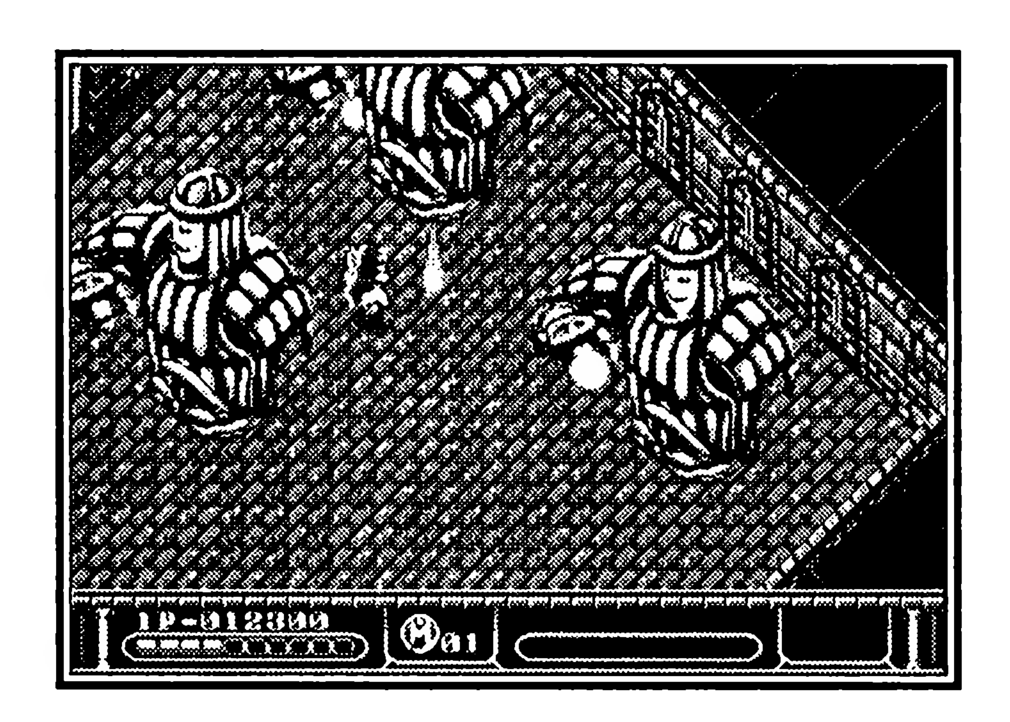


очень опасные взрывные твари; убивайте их, как только они появятся в вашем поле зрения.

Уровень 7 — Полная луна



На этом уровне вам будут досаждать мухи-убийцы, хилые, но многочисленные, пчелиные ульи и плавающие вокруг вас уродцы. Местность представлена одной длинной унылой дорогой, правда, есть несколько боковых ответвлений, исследуя которые можно отыскать немного полезных предметов. В конце дороги вас ждет Кастомира собственной персоной. Вам придется ответить на ее вопросы (хорохориться не советую). Разговор, как водится, перейдет в битву, будьте наготове. Кастомира не слишком стремительна, зато ее удары свалят с ног и дракона, не то что вас. Иногда она будет телепортироваться, это даст вам краткую передышку. Поскольку это действительно финальная битва, не жалейте магических прибамбасов, собранных на уровне.



После вашей победы (в которой не усомнился бы ни один житель сей волшебной страны), Кастомира вновь низвергается в вековечную тьму, летописцы спешно слагают новые легенды, народ ликует, а Лити произносит пламенную речь о том, что любая ненависть — это нехорошо. Ну а вы, как настоящий герой, отказываетесь почивать на лаврах и удаляетесь восвояси за новыми приключениями.

Автор описания Алексей КРИВЕНКО

BONANZA BROTHERS

БРАТЬЯ БОНАНЗА

Sega • Количество игроков 2 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆

Никогда не участвовали в настоящем ограблении? Не доводилось шарить по чужим ящикам в поисках денежек, секретной информации или компромата? Если это так, то вам предоставляется чудесный шанс сделать это, причем абсолютно ничем не нарушая закона (если, конечно, вы не украли этот картридж), ничем не рискуя и вдобавок получить удовольствие от игрушки! Загружайте картридж и отправляйтесь свое первое в жизни ограбление (надеюсь, вы не захотите потом отработать его на практике).

Загрузка и меню

Увидев основную заставку игры, вы можете немного подождать, — в этом случае вы увидите демо игры, и сможете хотя бы приблизительно понять для себя, в чем она заключается. Нажав же кнопку Start, вы отправитесь в меню установок. Существует два режима игры: для одного игрока, когда он в одиночку проходит миссию (из него также можно попасть в режим игры вдвоем), и игра вдвоем, когда братья соревнуются в умении обчищать квартиры. Третья надпись на экране установок — опции. Войдя в это меню, вы увидите следующие параметры:

Level — установка уровня сложности игры, можно выбрать из трех вариантов: Easy — легкий, Normal — нормальный (средний), и Hard — тяжелый. По умолчанию стоит средний уровень сложности, на нем мы и будем проходить игру.

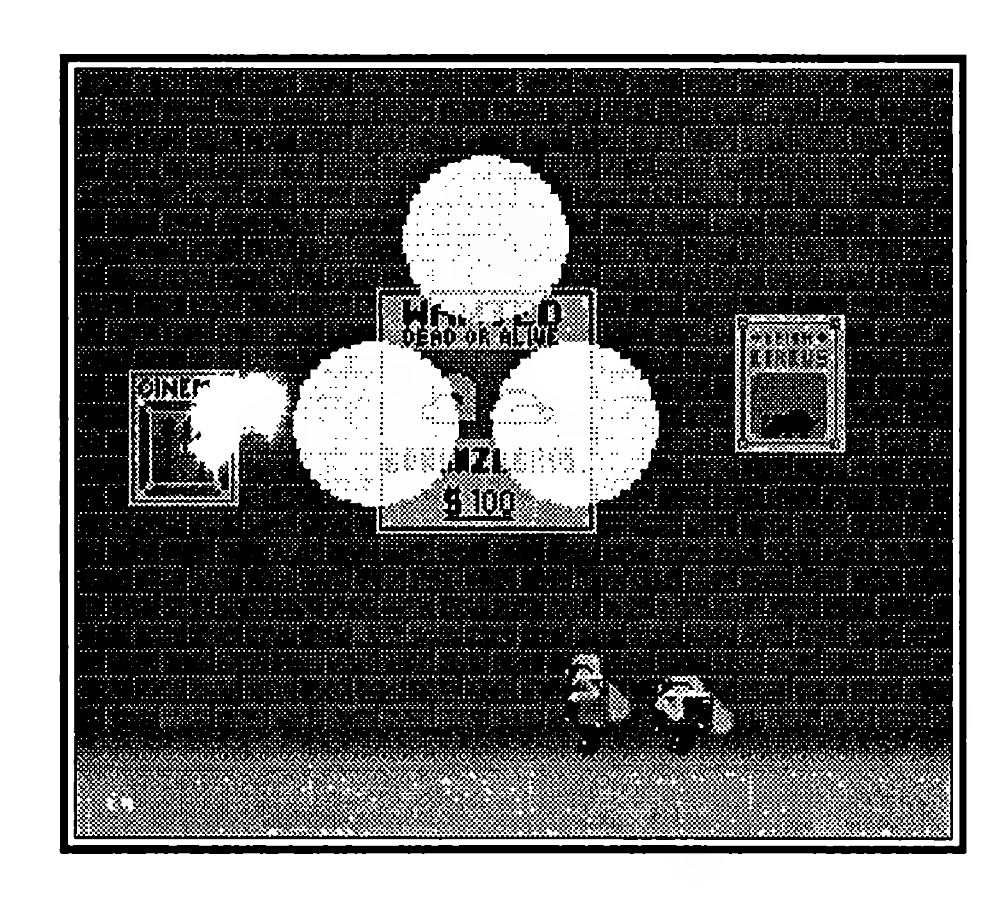
Player — количество продолжений игры, которое можно установить в периоде от трех до семи, еще есть пять, а других, как ни странно, режимов нет.

Sound test — прослушивание звуков игры.

Control — установка управления. По умолчанию стоит приведенное ниже.

Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре;
Кнопка A, C — прыжок;
Кнопка B — стрельба, открывание дверей;
Кнопки D-pad — передвижение вперед-назад, вверх и спрятаться.



Меню экрана

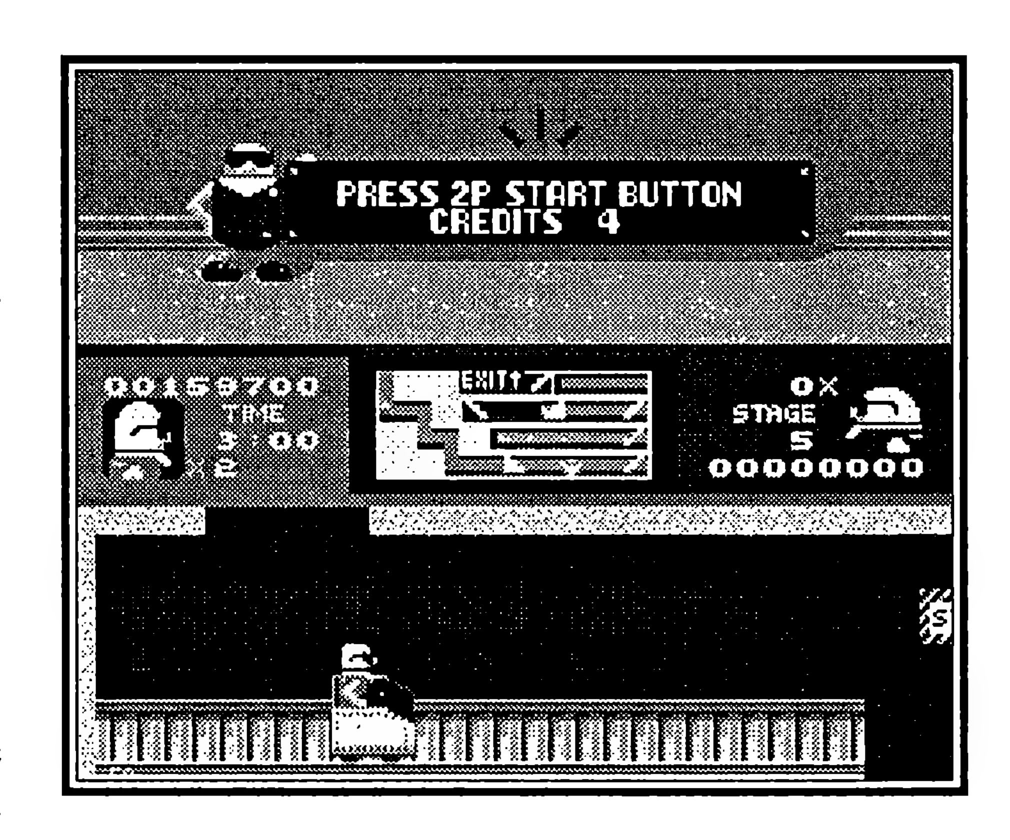
Игровой экран в любом случае, играете ли вы в одиночку или вдвоем, поделен на три части. Нижняя и верхняя части отведены под игру двух персонажей, а в полосе посередине экрана располагаются параметры персонажей. Слева находятся параметры основного персонажа, двигающегося по нижней стороне экрана, а справа — второго, который играет вверху. В середине этой полосы находится схематическая карта уровня, этажи, лестницы и искомые предметы, а также место выхода из уровня. Около каждого персонажа подписано время на



прохождение уровня, очки и количество жизней, — вот, в принципе и все, можно приниматься за игру.

Полное прохождение одиночной миссии

Уровень 1: Компания



Искомых предметов: 4.

Время на прохождение: 3 минуты.

В первом уровне нам необходимо похитить из офисов компании четыре дискеты с секретной информацией. Два этажа, на которых разворачивается действие, полны вооруженных полицейских и спецназовцев, поэтому Бонанза нужно быть очень аккуратными. Открыв первую дверь, сразу же стреляйте по полицейскому перед вами и отходите с линии огня вверх. Здесь же лежит и первая дискета, которую вор (скорее, теперь уже разбойник) положит в свой мешок. Идем по лестнице вверх и, выйдя из-за стены, стреляем по полицейскому справа (тот, что находится слева и смотрит в окно, для нас не опасен), и потом сразу по второму, выскочившему из-за стенки. Если нужно, спрячьтесь от пули, выпущенной из ружья полицейским. После этого становитесь где-то между двумя валяющимися врагами (полицейские и другие представители «противоположной» стороны именно враги) так, чтобы было видно следующую справа комнату, время от времени стреляйте по приподнимающимся полицейским и, как только спецназовец в комнате пойдет вправо, вламывайтесь в нее и стреляйте ему в спину. Затем сразу же берите дискету (за ней нужно прыгать) и валите в следующую комнату, пока враг не ожил. Здесь сразу же прячьтесь за стену и, как только выдастся удобный момент, выходите и стреляйте по полицейским справа. Как только они оказались на полу, идите к двери, а откройте ее в тот момент, когда солдат будет близко, чтобы его пришибло маленечко. Хватайте дискету и после этого делайте то же самое со следующим солдатом, за дверью справа, после чего быстро спускайтесь по лестнице на нижний этаж. Замочив здесь двух горе-блюстителей порядка, идите к двери слева и, повернувшись к ней лицом (чтобы не видеть позора только что оглушенных полицейских), дождитесь, пока спецназовец в этой комнате пойдет в противоположную от вас сторону. Выйдя из-за двери, стреляйте по тому и идите в промежуточную комнату, где лежит последняя дискета. Взяв ее, дождитесь, пока солдат пойдет вправо, выстрелите в него и затем идите вправо. В комнате с двумя полицейскими, используя стену, обстреляйте их и затем поднимайтесь вверх по лестнице. Пока солдаты слева не сообразили, кто перед ними, быстро идите по лестнице справа вверх и завершайте уровень.

Уровень 2: Миллионер Мэнсон

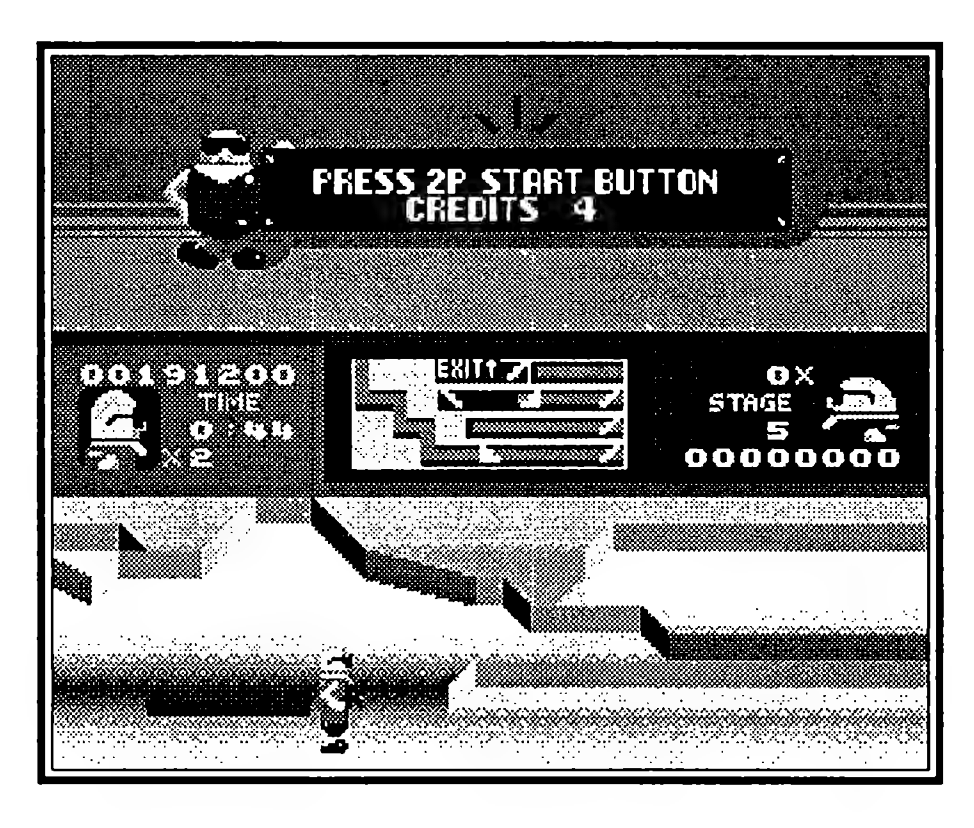
Искомых предметов: 5.

Время на прохождение: 3 минуты.

Здесь все немного позапутанней: и дом у миллионера слишком уж большой и запутанный, и предметов, которые нужно похитить, аж пять, включая деньги и иные ценности. Охрана та же — полицейские и спецназ, только вот первые почему-то переоделись в зеленую фору. Ну да нам все равно, в какой форме их стрелять.

Открыв переднюю дверь, сразу же стреляйте по первому врагу и затем, если это нужно, спрятавшись за стену, выстрелите во второго. Кстати, здесь вам придется поскользнуться на банке кока-колы, никуда от этого не деться. Поэтому следите за тем, чтобы в это время полицейские не ожили, — это займет у вас некоторое время. Еще раз отправив недотеп в кратковременный обморок, идите по лестнице вверх (вправо не проходите, там все равно ничего нет, кроме врагов, а пройти мимо грабель, которые там валяются), но не выходите с нее сразу, а остановитесь посередине. Как только солдат взмахнет щитом, поднимайтесь и стреляйте ему в спину — он как раз пойдет влево, чего вам и надо. После этого стреляйте по полицейскому и идите вправо. Здесь, перепрыгнув через стол, дойдите до того, за которым сидит полицейский, и, когда он поднимется вверх, спрыгните вправо вниз и отойдите дальше. Когда полицейский снова выйдет вниз, стреляйте по нему, забирайте предмет и идите назад. Уложив снова всех на пол, доберитесь до лестницы вверх в левой части дома. Точно так же, как и в предыдущий раз, расправьтесь с солдатом и полицейским и идите вперед. Добравшись до очередного предмета (на полицейского, смотрящего в окно, внимания не обращайте — он слишком увлечен сейчас, чтобы думать о вас), откройте дверь и запрыгните на веревку, которая спустит вас на другую часть дома. Здесь вы увидите здоровенного жлоба за коробками с надписью Sega — вам нужно несколько раз попасть по нему, подпрыгивая и стреляя в воздухе. Когда он сляжет, перепрыгните стол и возьмите деньги, после чего сразу же дуйте вниз по лестнице справа. Не задумываясь над сложностью бытия, быстро спускайтесь и с ходу бейте солдата, потом берите последний предмет слева на диване, и так же быстро — по лестнице вверх. Снова положив на пол жлоба, завершите уровень, поднявшись вверх по лестнице слева.

Уровень 3: Казино



Искомых предметов: 4.

Время на прохождение: 3 минуты.

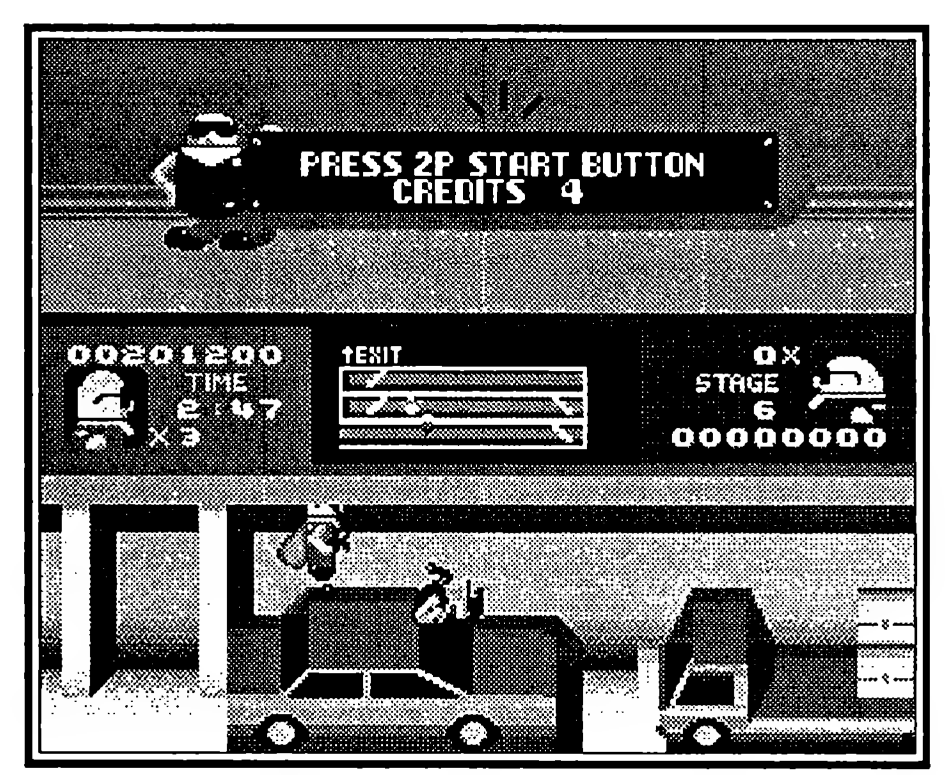
Этот уровень намного сложнее предыдущих и, что самое главное, довольно запутан. Здесь полно сильных врагов (здоровые жлобы и солдаты лезут просто пачками), хотя, зная что, как и где, можно пройти запросто и его.

Для начала откройте дверь перед вами — это заставит синего человека сползти по стене. После этого быстро идите вперед и, пробежав мимо солдата между игровыми аппаратами, все так же быстро поднимитесь по лестнице. Здесь сразу же стреляйте в полицейского и быстро идите к лестнице (за стенкой), что ведет вниз. Спустившись по ней, станьте вверху справа около автомата и, когда солдат пройдет влево мимо вас, спуститесь и выстрелите в него. Теперь быстро



вправо, берем первый предмет и летим по лестнице вверх. Выходим из-за стены и, когда вниз опускается солдат, стреляем по нему. Теперь берем второй предмет и идем влево, расстреливая полицейских. В конце коридора, помимо солдата и жлоба, вы найдете еще один предмет. Быстро взяв его (сначала, конечно, нужно уложить солдата и жлоба), поднимаемся по лестнице слева вверх. Здесь стоит полицейский (слева от выхода лестницы), стреляем по нему и прыгаем на пружину внизу справа — она забрасывает Бонанза на верхний балкон, — быстро становимся слева вверх, чтобы солдат нас не видел, и, когда он поворачивается задом к вору, — правильно, пулю в затылок. Быстро прыгаем на пружину внизу и перелетаем на следующий балкон. Здесь уже задача проще: взять предмет (четвертый по счету и, соответственно, последний в этом уровне) и уложить жлоба. Теперь снова вниз и, взлетев еще раз на пружине на третий балкон — мимо еще одного мужика в синем и солдата, пока они не очухались, — по лестнице вверх.

Уровень 4: Монетный двор



Искомых предметов: 6.

Время на прохождение: 3 минуты.

Уровень довольно интересный в своем исполнении и весьма сложный, хотя и здесь есть свои хитрости. Из врагов здесь, конечно же, больше всего солдат, которые шныряют просто кучами, а также много синих джентльменов с большим пузом. Здесь два пути наверх, где вас, как обычно, заберут, но вам придется пройти и первый, и второй пути, так как предметы разбросаны на обеих дорогах. При этом времени для прохождения уровня в обрез, хватает только-только на то, чтобы всех побить и украсть то, что требуется. Итак, начнем.

Для удобства прохождения (а не ради эксперимента) идите по той же дороге, что опишу я, иначе позвольте умыть руки и ни за что не отвечать.

Пройдите налево и станьте возле двери. Дождавшись, когда солдат повернется к вам задом, открывайте дверь и, сделав два выстрела, быстро бегите за вторым из них (первый уложил солдата и для нас теперь потерян), чтобы успеть накрыть второго солдата, пока он не развернулся в вашу сторону. Быстро залетайте по лестнице вверх и, дождавшись, пока солдат справа уйдет в сторону, спуститесь в нижнюю часть коридора и расстреляйте жлоба, после чего становитесь в нишу около него, пока не вернулся солдат. Когда он снова повернется к вам задом, выйдите из укрытия, бейте его, потом быстро толстопуза, хватайте предмет на столе и, спустившись с него вниз и, если надо, ударив еще раз солдата, заползайте вверх по лестнице. Поднявшись на этот этаж, быстро выходите вниз и бейте очередного солдата. После этого берите второй предмет и ползите еще выше. Здесь в укрытии переждите солдата и, пнув его, положите на пол жлоба и быстро хватайте приз. Теперь, попинав еще при надобности врагов, пройдите в дверь справа и сделайте то же самое с полицейским и солдатом. Будьте осторожны и не наступите на грабли, лежащие на мосту. Обойдя их, откройте дверь и сразу же спрячь-

тесь за лестницей. Солдат побегает вокруг, и, не найдя вас, успокоится. Подловите его на очередном маневре, возьмите предмет и ныряйте по лестнице вниз. Не сходите по ней сразу, дождитесь, пока солдат отойдет влево. Ударив его, идите влево и возьмите предмет. Спустившись еще ниже, аналогичным образом расправьтесь с остальными и теперь быстро поднимайтесь вверх, чтобы закончить уровень.

Уровень 5: Подземный Золотой Бар

Искомых предметов: 4.

Время на прохождение: 3 минуты.



Этот уровень отправляет вас в злачное местечко под названием Золотой Бар, спрятанное под землей. Добраться туда можно только специальными путями, вот и приходится вам первые секунды своего путешествия провести в вагонетке на рельсах, которая везет вас ко входу в бар. Пока вы едете на телеге, время стоит на месте, а начинается уровень только с вашего появления у входа — и сразу на вас нападает полицейский.

Пульнув по нему, двигайтесь мимо лестницы и, запрыгнув на трактор, дождитесь, пока на вас выскочит собака. Положив ее на пол, спрыгивайте вниз и сразу же становитесь за стену (первый предмет), чтобы не попасть под обстрел синего полицейского. Разделавшись с ним (пока собака не очнулась), быстро идите вверх по лестнице, не обращая внимания на вторую собаку, если, конечно, она первая не обратила на вас внимание. Выйдя наверху, опять же быстро спуститесь на нижнюю границу пола, и стреляйте в собаку. Потом идите влево и стреляйте по группе полицейских (здесь как зеленые, так и синие), быстро берите второй предмет и дуйте вверх по лестнице справа. Поднявшись на третий этаж, пройдите немного налево и застрелите полицейского, потом запрыгните на ступеньку и пройдите немного дальше — здесь лежит третий предмет. Взяв его, возвращайтесь назад и, еще раз уложив того же полицейского, поднимайтесь выше по лестнице справа.

Уложив собаку рядом с лестницей (так же, как и в прошлый раз), двигайтесь влево, отстреливая полицейских, и, взяв еще один предмет и уложив очередную собаку, спускайтесь вниз по лестнице. На ходу выпускайте две пули и бегите за ними, наблюдая, как перед вами ложатся оба солдата, посмевшие встать на пути, и, добравшись до лестницы вверх, поднимайтесь по ней, но не до конца. Дождавшись, пока солдат повернется к вам задом, стреляйте по нему и идите вперед. Как только пройдете красную вертикальную рельсу, станьте вверх и идите по верхней грани — снизу на вас прет солдат. Пробежав мимо него (пока он одумается!..), точно так же , свернув под носом у врага, надуйте второго и поднимайтесь по лестнице вверх — уровень окончен.

Уровень 6: Ювелирный магазин

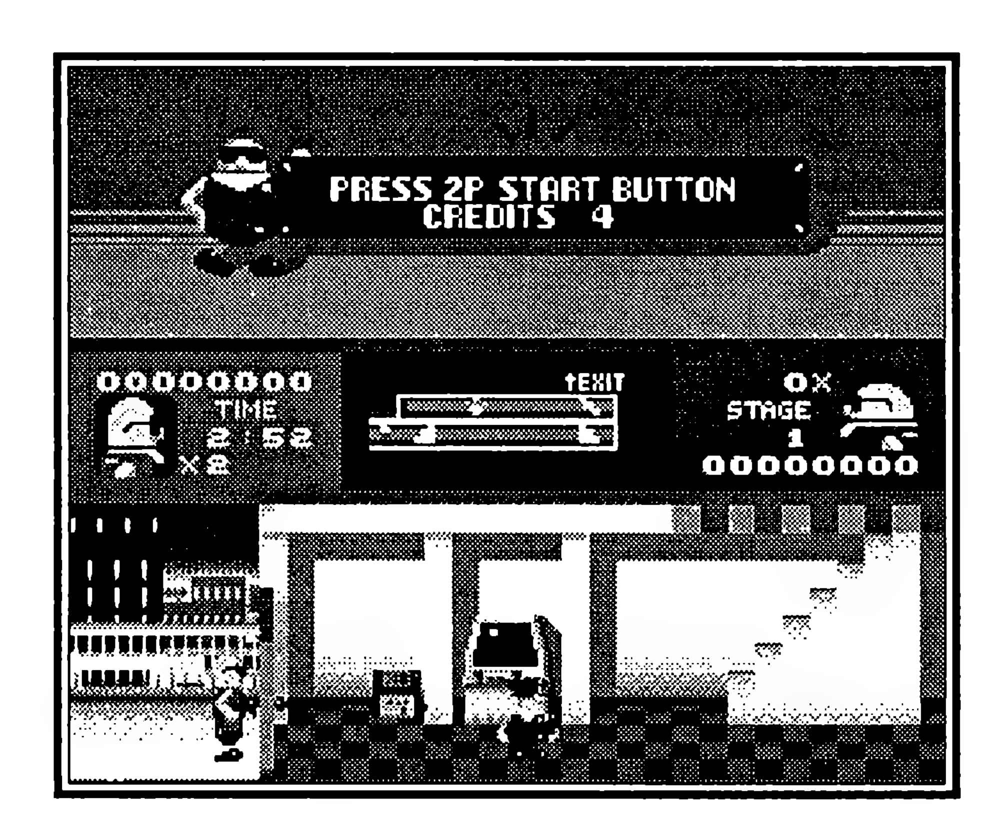
Искомых предметов: 5.

Время на прохождение: 3 минуты.



Перепрыгивайте парапет и стреляйте по первому полицейскому. Пока он валяется на полу, двигайтесь вперед и прыгайте через машину. Забравшись на вторую, возьмите первый предмет и, расправившись с полицейским, скачущим на вас, слезайте справа вниз. Подойдя к банке кока-колы (а до этого взяв еще один предмет), перепрыгните ее, а потом быстро и еще один предмет, валяющийся на дороге, и стреляйте по проснувшемуся полицейскому. Потом прыгайте на машину, загораживающую вас от стреляющего справа полицейского, и, дождавшись, когда он в очередной раз выстрелит (рассчитать нужно очень точно!), слезайте вниз и кладите его на пол.

Поднимайтесь по лестнице на два этажа выше и, выйдя на последнем этаже, открывайте дверь и кладите на пол двух туповатых полицейских. Пройдя мимо и открыв еще одну дверь, спрячьтесь за стеной. Когда второй полицейский отойдет от окна подальше, берите третий предмет и прыгайте на спинку дивана. Теперь вам необходимо надуть полицейского, который стоит прямо перед вами, и у него под носом проскочить на другую сторону комнаты, чтобы он вас не ударил. После этого со вторым полицейским разделаться проще, пристрелив его у двери. Открыв ее, сразу стреляйте вперед по солдату, а потом бейте здорового жлоба. Взяв на тумбочке четвертый предмет, быстро скачите к двери, открывайте ее (солдат сползает по стенке) и идите вниз по лестнице. Спустившись вниз, дождитесь, пока солдат отойдет, и, сойдя на нижний уровень, застрелите его. Потом, когда солдат во второй комнате повернется к вам задом, открывайте дверь и, перепрыгнув столик, стреляйте по нему. Взяв последний предмет, возвращайтесь назад тем же путем, расстреливая солдат, и улепетывайте из уровня.



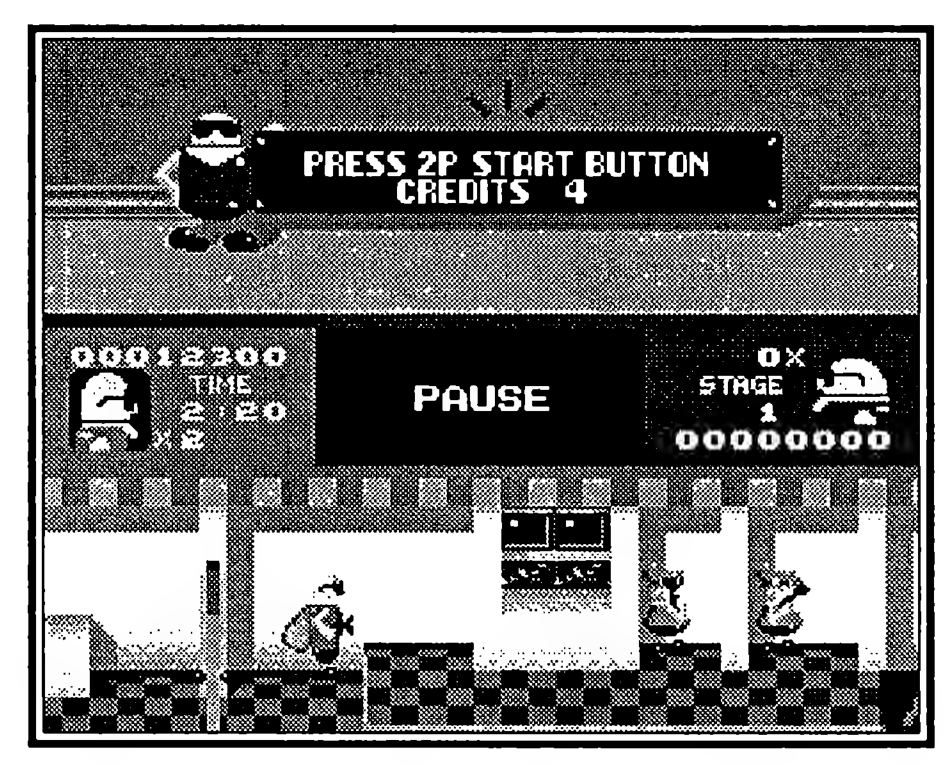
Уровень 7: Лаборатория

Искомых предметов: 6.

Время на прохождение: 3 минуты.

Уровень довольно сложен и, что самое главное, весьма приколен. Здесь нам придется и от солдат прятаться интересным способом, и других врагов всячески надувать. Начнем по порядку.

Открывайте дверь перед вами и всаживайте очередь в толстопузого жлоба. После этого быстро идите вперед и прячьтесь между скафандрами. Бонанза наденет один из шлемов от скафандра, и в таком виде узнать его не смогут. Как только солдат ушел, быстро пробегайте мимо него до следующей ниши со скафандрами и надевайте другой шлем. Теперь смотрите внимательно вправо. Как только солдат, который ближе к вам с этой стороны, отойдет наверх, а следующий сол-



дат, что за дверью, пойдет вправо и, таким образом, отвернется от вас, пролетайте мимо первого, распахивайте дверь и стреляйте по второму. Когда он ляжет, берите предмет и открывайте другую дверь.

Поднимайтесь вверх по лестнице (не до конца) и, когда солдат здесь отвернется от вас, прошмыгните мимс него влево. Открыв дверь, когда солдат за ней смотрит влево, стреляйте по нему и проходите в следующее помещение, где находятся два предмета. Взяв их, откройте дверь слева и идите вверх по лестнице. Положив слева полицейского, приплюсните к стене солдата справа за дверью, потом быстро второго, не беря предмета, и только в той комнате, где лежит второй солдат, берите предмет. Быстро открыв после этого дверь в предыдущее помещение, стреляйте по солдату, пока он не успел закрыться щитом, берите предмет и валите влево до лестницы (по пути еще раз наподдав полицейскому слева). На последнем этаже снимайте быстро солдата и полицейского и потом, открыв дверь, быстро станьте за стенку, чтобы в вас не успел попасть второй солдат. Он станет на верхний ярус, и вам ничего не останется, как наколоть его. Запрыгните на предмет вверху и, дойдя до солдата по нему, возле самого пистолета врага спрыгивайте вниз и бегите вправо, пока вас не догнала пуля. Как только на предмет вверх можно будет запрыгнуть, сделайте это — солдат опять станет в то же положение. Взяв последний предмет, тем же способом возвращайтесь назад и идите по лестнице вверх.

Уровень 8: Океанский лайнер

Искомых предметов: 4.

Время на прохождение: 3 минуты.



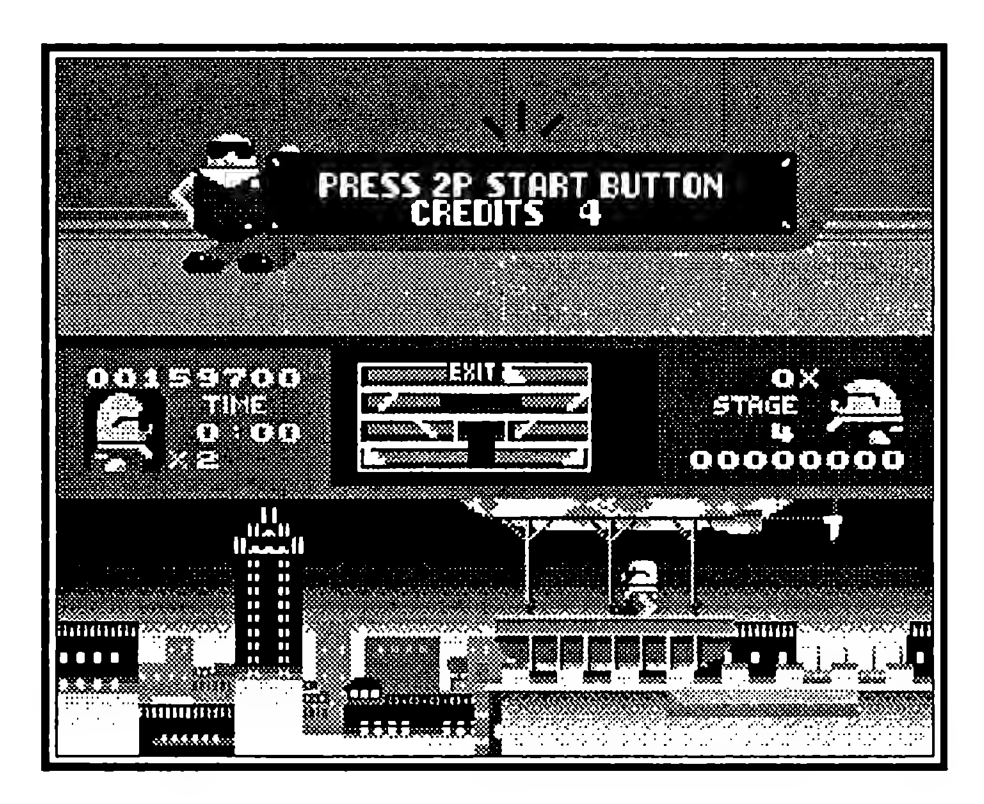
Мы попадаем на шикарный океанский лайнер, везущий нас в неизведанные дали к неизведанным мирам. Сейчас бы отдохнуть на нем, поваляться на верхней палубе и позагорать, посидеть в баре с подружкой, поиграть в бильярд... Так нет же, братьям Бонанза не свойственно расслабляться (они это делают только тогда, когда отдыхают на нарах), им нужно этот самый лайнер грабануть, обведя вокруг пальца толпы охраны и полиции. И только богу одному известно, когда придет спокойствие их душам.

Начинаем игру мы на корме теплохода, и единственный ход отсюда — вниз, на палубу ниже. Постояв за стеночкой, пока солдат пойдет влево, догоняем его и всаживаем пулю в затылок. Теперь открываем быстро следующую дверь, чтобы приложить второго солдата, и берем первый предмет. Стоим возле дверки, пока предыдущий солдат не очухается, и, как только он пойдет вправо, открываем дверь и мочим его, потом спускаемся по лестнице ниже на этаж. Здесь за дверью стоит еще один солдат. Дождитесь, пока он подойдет к двери, а потом пойдет в обратную сторону, и по уже накатанной схеме разделайтесь и с ним. Подойдя к следующей двери, дождитесь, пока солдат в левом углу пойдет в сторону от вас, открывайте дверь, стреляйте в официанта, потом подымайтесь вверх и, перепрыгнув через стол, попытайтесь надуть солдата и улизнуть



от него раньше, чем он огреет вас дубинкой, после чего, пройдя быстро к следующей двери и оглушив еще одного официанта, ныряйте в нее и сразу же дуйте вниз по лестнице. Здесь, разделавшись быстро с полицейским в зеленой форме, станьте назад за стенку, и, когда солдат справа пойдет в противоположную от вас сторону, догоните его. Пройдя мимо, станьте за стену, чтобы он вас не видел, возьмите предмет и возвращайтесь к лестнице. Поднявшись вверх, уберите солдата, и возьмите слева еще один предмет, после чего быстро подымайтесь по лестнице вверх. Пока солдаты слева вас не видят, пройдите вправо и поднимитесь по лестнице, где, воспользовавшись беспомощным состоянием еще одного, возьмите последний предмет (не наступите на банку), и возвращайтесь вниз на этаж. Когда солдаты пойдут влево, расстреляйте их и поднимайтесь по лестнице на крышу лайнера.

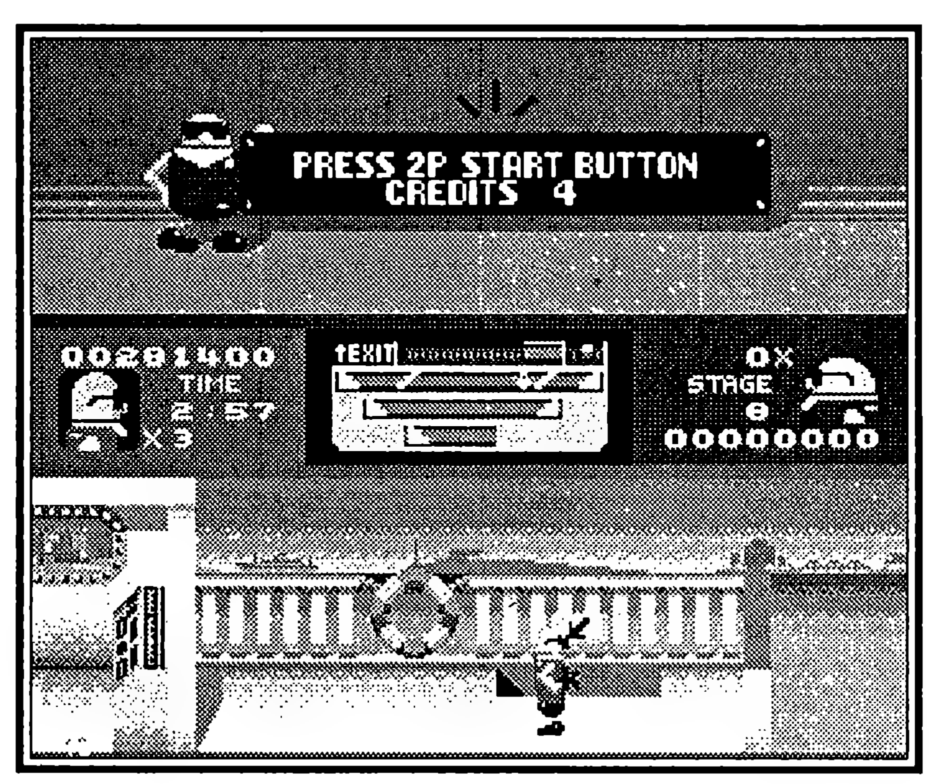
Уровень 9: Музей искусств



Искомых предметов: 6.

Время на прохождение: 3 минуты.

Здесь нам придется проделать весьма длинный путь, вследствие чего нужно как можно больше экономить свое время, чтобы успеть уложиться в отведенные три минуты. Задача не из простых, но, тем не менее, придется это совершить.

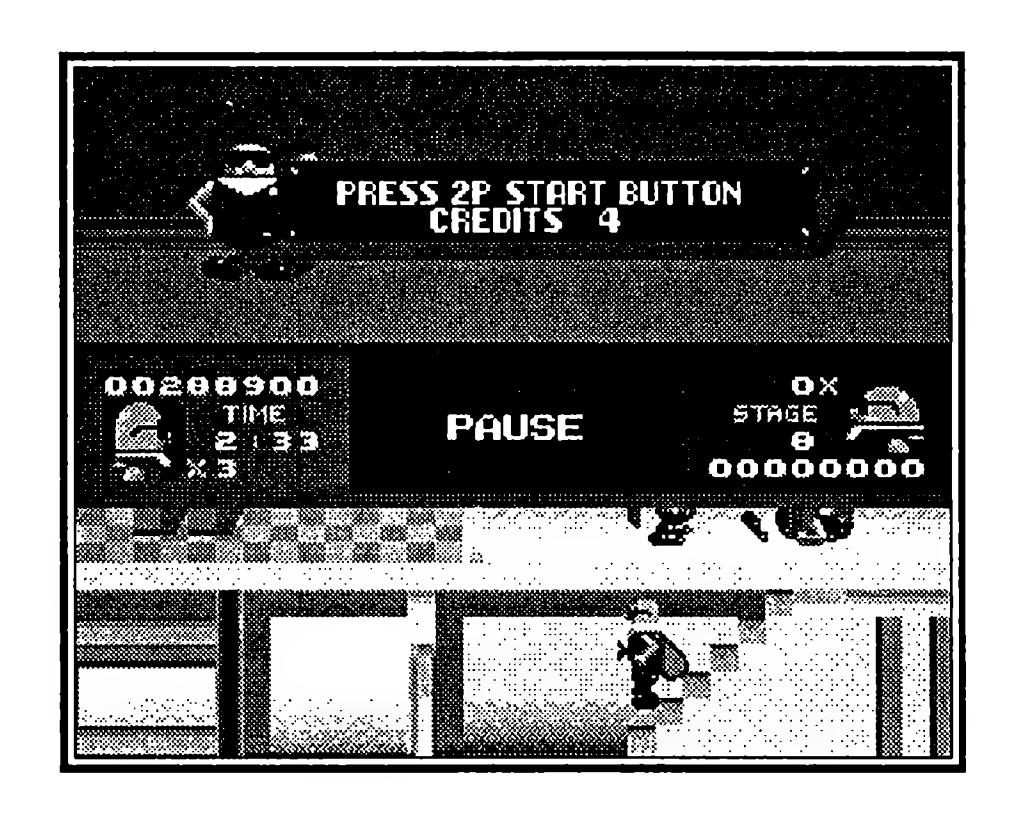


Начав игру, подойдите к двери, за которой бродит солдат, и дождитесь, пока он отойдет вверх. Теперь распахивайте дверь и летите вперед, не обращая на него внимание, прыгайте через диван и, когда его пуля начнет догонять вас, становитесь вверх между перегородками, чтобы избежать смерти. Открыв дверь, поднимитесь на верхнюю грань и, обойдя мусор на полу, спуститесь, подстрелите полицейского. Прыгайте через него и банку на полу, открывайте следующую дверку и становитесь за стену. Поднявшись по ступенькам на один уровень с полицейским и солдатом, дождитесь, пока последний пойдет вправо, и, выскочив из засады, уложите обоих. Взяв первый предмет на тумбочке, скачите на лестницу, не обращая внимания на полицейского справа в углу. Спустившись на нижний ярус на следующем этаже, бегите вперед, стреляя перед собой, чтобы положить на пол нескольких полицейских и солдата, пока не доберетесь до двери. Открыв ее, двигайтесь по низу и расстреляйте еще двух врагов, потом откройте дверь и без промедления выстрелите в солдата — он как раз пойдет влево. Взяв второй предмет, поднимайтесь по лестнице вверх.

Дождавшись, пока оба солдата пойдут вправо, застрелите их, откройте дверь и перепрыгните банку. Взяв третий предмет, стреляйте в спящего полицейского и двигайтесь обратно к двери. Когда солдаты пойдут влево, откройте ее и застрелите обоих, после чего идите по лестнице вверх. Став за стену возле двух жлобов, дождитесь, пока один из них поднимется вверх, стреляйте во второго, а потом и в первого, спустившегося вниз. Взяв еще один предмет, открывайте дверь и летите вниз по веревке.

Упав вниз, быстро прыгайте на ступеньку и стреляйте в полицейского, а потом, если жлоб справа бросил по вам бомбу, уйдите вверх в укрытие. Быстро расправьтесь с ним и берите предмет, после чего, положив еще одного полицейского справа на ступеньках, поднимайтесь по лестнице вверх. Идите влево мимо полицейских (если они сами не уйдут с линии атаки, выстрелите в недотеп) и поднимайтесь по лестнице на крышу музея, где вас заберут. Кстати, если возле последней лестницы свалиться вниз, так как там нет стены, то можно пробить бетон головой. Жизни это у вас не отнимет, но вот лишний этаж вам проходить придется, а времени на это может и не хватить.

Уровень 10: Пирамида



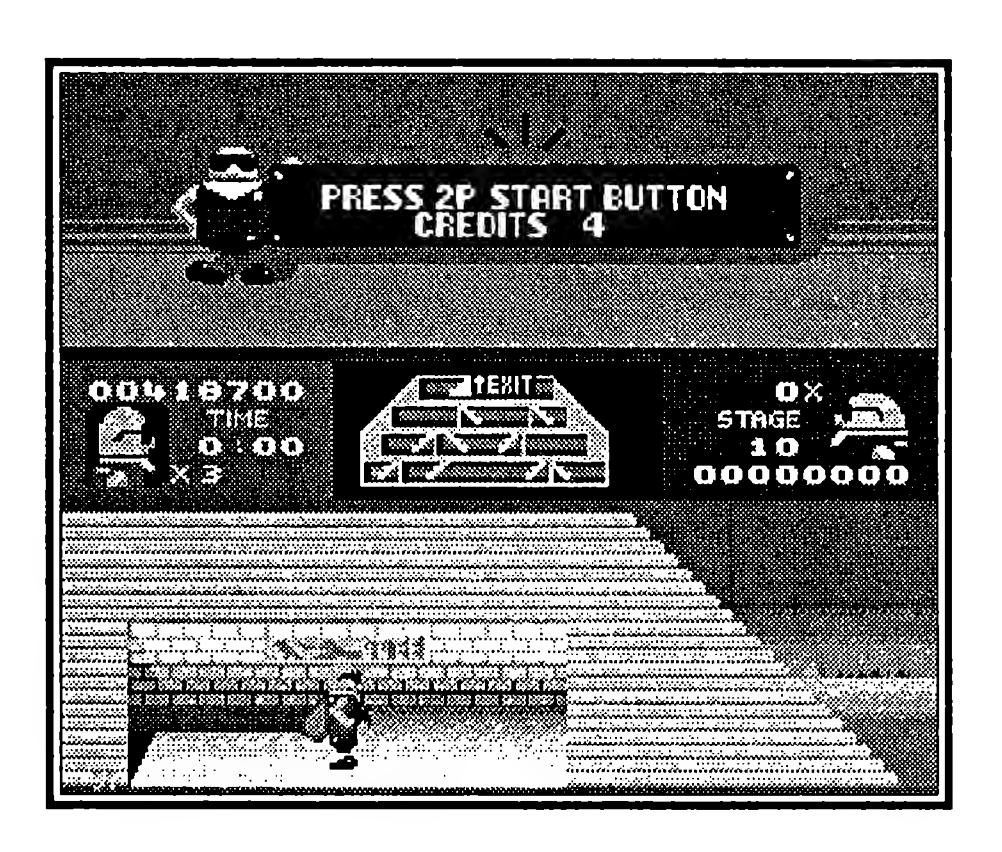
Искомых предметов: 10(!).

Время на прохождение: 3 минуты.

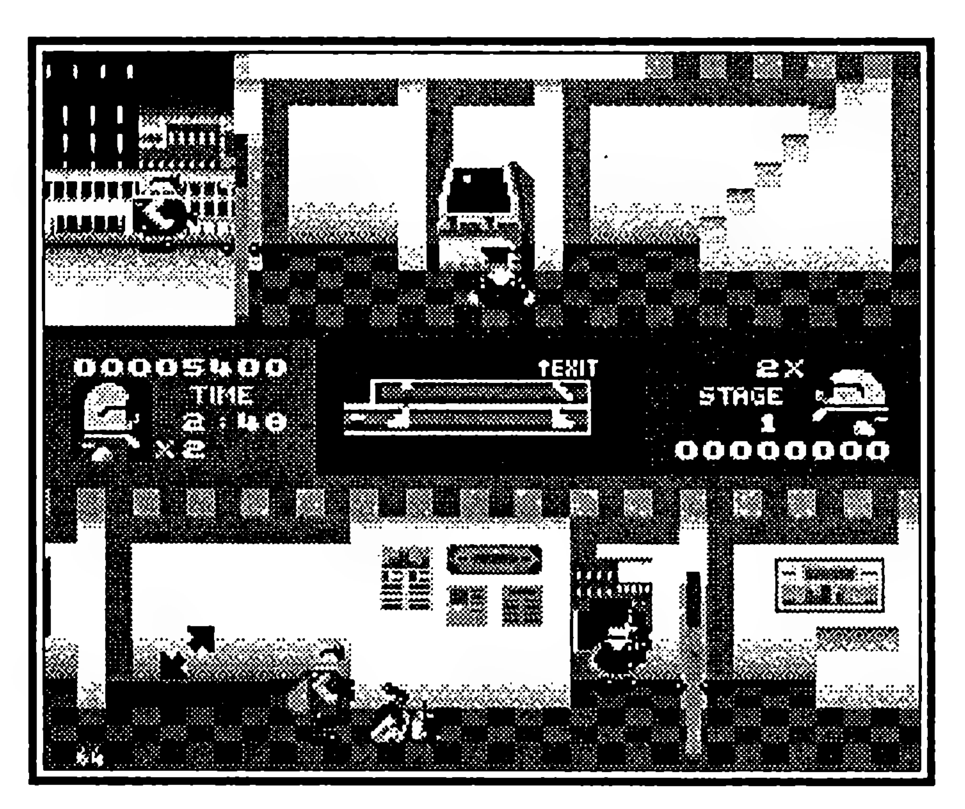
Уровень довольно сло́жный, так как, как вы уже заметили, в обычное время, три минуты, нам нужно собрать в два раза больше предметов, чем обычно. Еще добавлю, что уровень сильно запутан, в нем множество ходов и лестниц, поэтому потрудиться, чтобы его завершить удачно, нам придется.

Как только уровень начался, поднимайтесь вверх по лестнице и в этой комнате, не обращая внимания на солдата и не дожидаясь, пока он опустится вниз, мимо него, взлетаем по лестнице и идем вправо, где кладем на пол полицейского и берем первый предмет. Теперь спускаемся вниз по второй лестнице в этой комнате и, спустившись на нижний ярус (после того как туда спустится солдат слева), стреляем сначала во врага слева, а потом в двух полицейских справа, после чего берем предмет в том же направлении и идем назад, к лестнице вниз, возле которой стоял солдат. Снова снимаем его, и спускаемся вниз, и сразу же подстреливаем солдата слева. Берем очередной предмет и прыгаем по двум ступенькам вправо, после чего сразу же становимся в укрытие, чтобы не попасть под обстрел полицейских. Когда они сделали залп, спускаемся вниз и делаем два выстрела, после чего, когда оба полицейских лягут, проходим до ниши, следующей за нишами полицейских, и становимся в нее, зажав кнопку ВПРАВО. Солдат вас не увидит, и у вора будет шанс поразить его, когда тот повернется к нему задом. Либо, если солдат решит на вас напасть, вам ничего не останется, как сразиться с ним врукопашную. Надеюсь, вы победите. Так или иначе, двигайтесь вправо, возьмите под лестницей предмет и поднимайтесь вверх. Здесь, ударив первого солдата, у второго под носом ныряйте вниз по второй лестнице. В этой комнате вам придется схитрить и обвести солдата, который охраняет предмет справа, вокруг пальца. Когда он подни-





мется вверх, перепрыгните ступеньку, пройдите вперед и прыгайте за предметом, а потом уходите от солдата (туговато он соображает все-таки). Снова поднявшись в предыдущую комнату, то же самое сделайте и с солдатом справа, дождавшись, пока солдат перед вами отойдет влево, а тот, что справа, поднимется вверх. Взяв и этот предмет, вернитесь к лестнице обратно (он поможет вам спастись от солдат) и дуйте до следующей, что слева. По ней опять спускаемся в длинный коридор и, расстреляв в прыжке солдата, а потом и двух полицейских, добираемся до лестницы вверх в левой части нижнего этажа пирамиды.



Обманув солдата, положите (еще только приближаясь к ним) двух полицейских и идите по лестнице вверх, где обманите солдата и, взяв предмет слева, идите еще выше. У вас должно остаться примерно тридцать секунд рабочего времени, надо сказать, в обрез. Начинается финишная прямая.

Выйдя вверху, летите вправо, прыгая по ступенькам и не обращая внимания на полицейских в нишах, и, увидев лестницу около прущего на вас солдата, спускайтесь по ней вниз. Здесь дойдите прямо до солдата и у него под носом прыгайте за предметом, а потом летите назад, поднимайтесь по лестнице и точно так же уделайте солдата справа выше. После этого снова прыгаем по ступенькам влево, все так же не обращая внимания на полицейских. Как только увидите перед собой здорового жлоба, стреляйте по нему, а потом прыгайте через две ямки (они плохо видны на полу, но, тем не менее, их можно заметить), иначе свалитесь вниз. Взяв последний предмет, двигаем по лестнице вверх и заканчиваем игру!

Осталось только посмотреть финальный ролик, и прохождение закончено! Ну а для тех, кто ищет острых ощущений, советую поиграть в игру вдвоем — развлекает.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

CAPTAIN AMERICA — THE AVENGERS

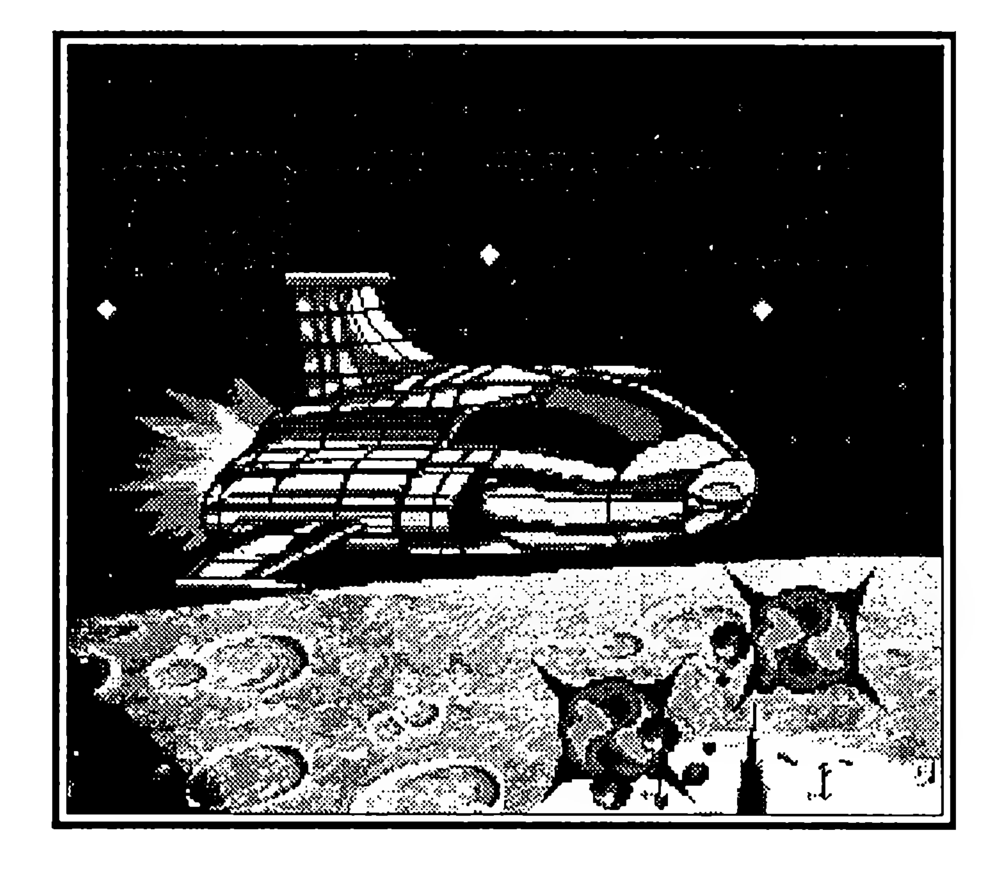
КАПИТАН АМЕРИКА — МСТИТЕЛИ

Data East Corporation ● Количество игроков 2 ● Аркада
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Перед нами игра о приключениях команды бесстрашных супер-героев, борющихся с таким же супер-злодеем. Сюжет игры такой — злодей мутант Красный череп собрал армию из разных мутантов и угрожает захватить власть над всей землей. Для этого он сконструировал устройство контроля над разумом людей, с помощью которого начал порабощать города. Для подстраховки Красный череп создал гигантскую лазерную пушку и установил ее на орбитальной станции Земли. С помощью этой пушки Красный череп грозится уничтожить Землю в случае сопротивления его планам. И только четверо супер-героев решились бросить вызов Красному черепу и сорвать его коварные планы. Одним из этих героев ненадолго можете стать и вы.

В игре очень неплохая, хотя немного бедноватая графика и очень хороший звук и музыкальное сопровождение — для каждого уровня своя мелодия, в напряженные моменты игры звучит тревожная музыка, время от времени герои выкрикивают боевые кличи, а все удачные удары, как ваши, так и ваших врагов, сопровождаются разными восторженными воплями.

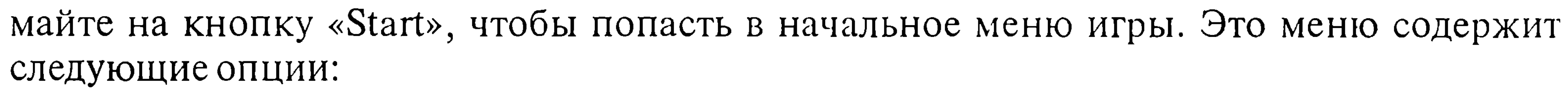
Управление



Кнопка ВВЕРХ — движение вверх.
Кнопка ВНИЗ — движение вниз.
Кнопка ВЛЕВО — движение влево.
Кнопка ВПРАВО — движение вправо.
Кнопка «А» — прыжок.
Кнопка «В» — удар.
Кнопка «С» — удар (дублирует).
Кнопка «Select» — в этой игре не используется.
Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню

После небольшого анимационного ролика, рассказывающего о супер-героях, нажимайте на кнопку «Start», чтобы попасть в начальное меню игры. Это меню содержит следующие опции:



1 PLAYERS START — старт игры для одного игрока.

2 PLAYERS START — старт игры для двух игроков.

TRAINING MODE — тренировка. Этот режим игры возможен только для двух игроков. Выбрав тренировку, выбирайте себе персонажа, которым хотите играть, а затем ваш партнер выбирает своего героя. После этого вам предстоит сражаться друг против друга на одном экране.

OPTIONS — Дополнительные настройки игры. Выбрав этот пункт меню и нажав кнопку «Start», вы попадаете в дополнительное подменю игры. Это меню содержит следующие опции:



GAME LEVEL: EASY/NORMAL/HARD — выбор уровня сложности игры: легкий/нормальный/трудный. Выбор уровня сложности осуществляется кнопками ВЛЕВО и ВПРАВО.

CONTINUE — количество continue (продолжений). В отличие от других игр, в которых continue предоставляло вам возможность после потери всех жизней продолжить игру с начала того уровня, где вы погибли, и не проходить всю игру сначала, в этой игре continue играет роль жизней. Кода у вашего персонажа кончится вся энергия, ваш герой погибнет, а вы потеряете одно continue. Вначале такая возможность предоставляется вам три раза, но вы можете увеличить количество continue до семи или уменьшить до одного кнопками ВПРАВО и ВЛЕВО.

SOUND TEST — возможность прослушать все музыкальные треки игры и боевые кличи черепах. Выбор довольно большой — 20 музыкальных треков.

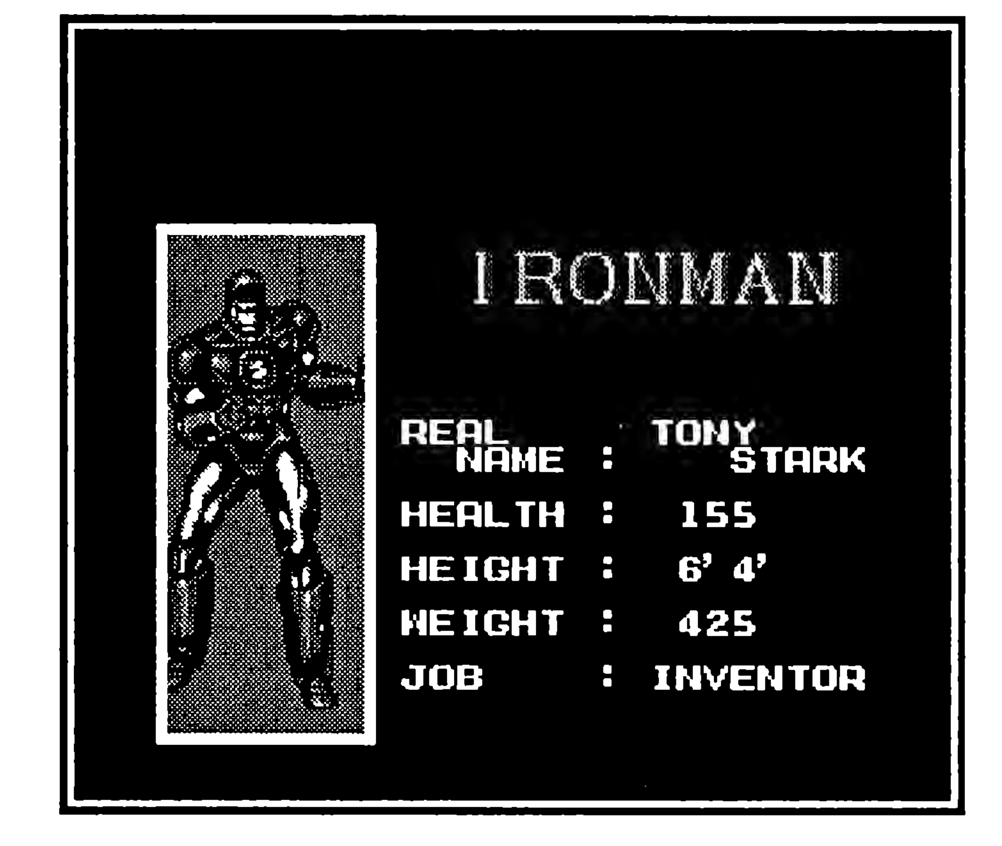
CONTROL — перевыбор кнопок управления игрой. Если вам почему-то не нравятся начальные кнопки управления или вы привыкли к другим комбинациям кнопок управления, вы можете переназначить их в этом пункте меню. Если вас устраивают кнопки управления, ничего не трогайте и переходите к следующему пункту меню.

EXIT — выход в начальное меню игры.

Определившись с игровыми установками, выбирайте количество игроков и нажимайте на кнопку «Start».

Персонажи

После выбора количества игроков, уровня сложности игры, кнопок управления и режима игры мы попадаем к экрану выбора персонажей. На этом экране мы видим картинки с четырьмя черепахами. Персонаж, выбранный в данный момент, выделен цветом, и над ним мигает стрелка с надписью «1P». Если вы играете вдвоем, персонаж для второго игрока также выделен цветом, и над ним мигает стрелка с надписью «2P». Перебор персонажей осуществляется кнопками «ВЛЕВО» и «ВПРАВО», а выбор персонажа кнопкой «А». Самая важная характеристика, на которую следует обратить внимание, это показатель здоровья персонажа, показывающий возможность персонажа переносить вражеские удары. У всех персонажей одинаковый показатель на счетчике жизни — сто единиц, но персонажи с большим показателем здоровья получают немного меньше единиц повреждений от врагов. Вы можете сыграть за любого из четырех знаменитых героев, вооруженных своим любимым оружием. Правда, способы боя у всех четырех супер-героев не сильно отличаются друг от друга, в основном, только видами стрельбы. Но, тем не менее, разберем их характеристики, способы стрельбы поподробнее:

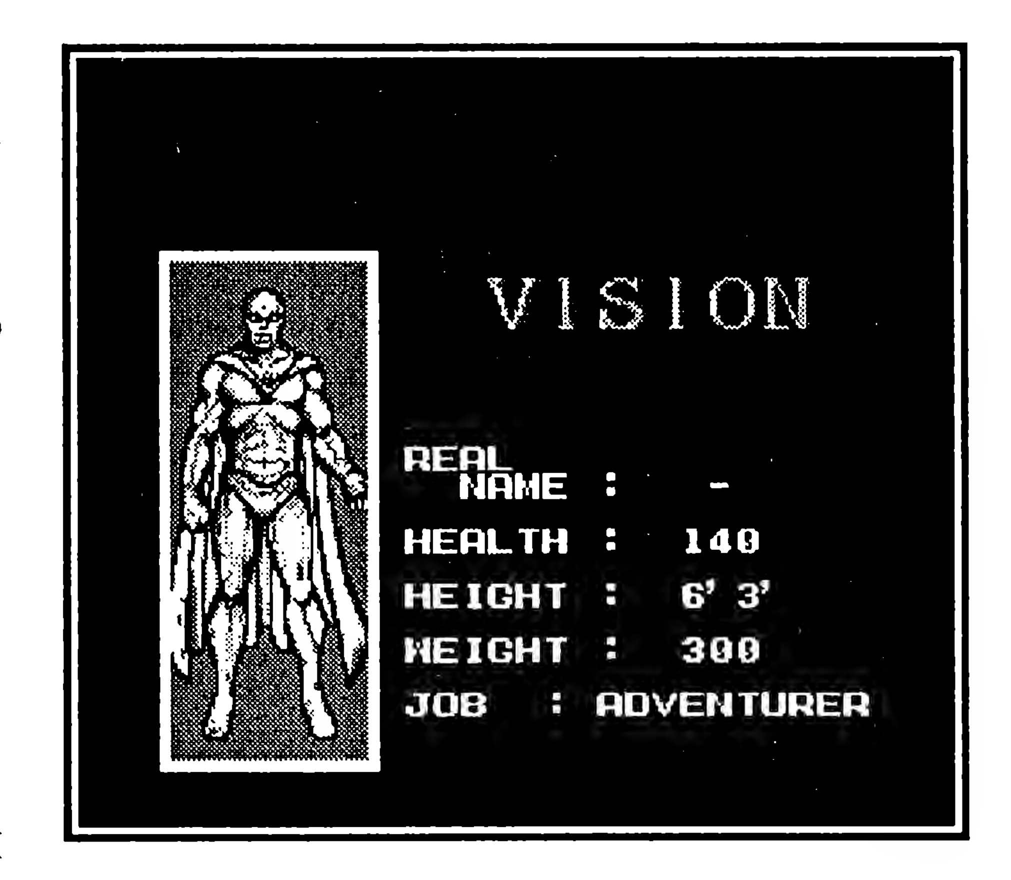


IRONMAN (Железный человек).
Настоящее имя: Тони Старк.
Здоровье: 155.
Рост: 6 футов 4 дюйма (193 см).

Вес: 425 унций (120 кг).

Род занятий: изобретатель.

Самый здоровый и мощный из команды супер-героев, не зря носит псевдоним Железный человек. Стреляет этот персонаж огненными лучами и может стрелять в прыжке по диагонали вниз.



VISION (Видение).

Настоящее имя: неизвестно.

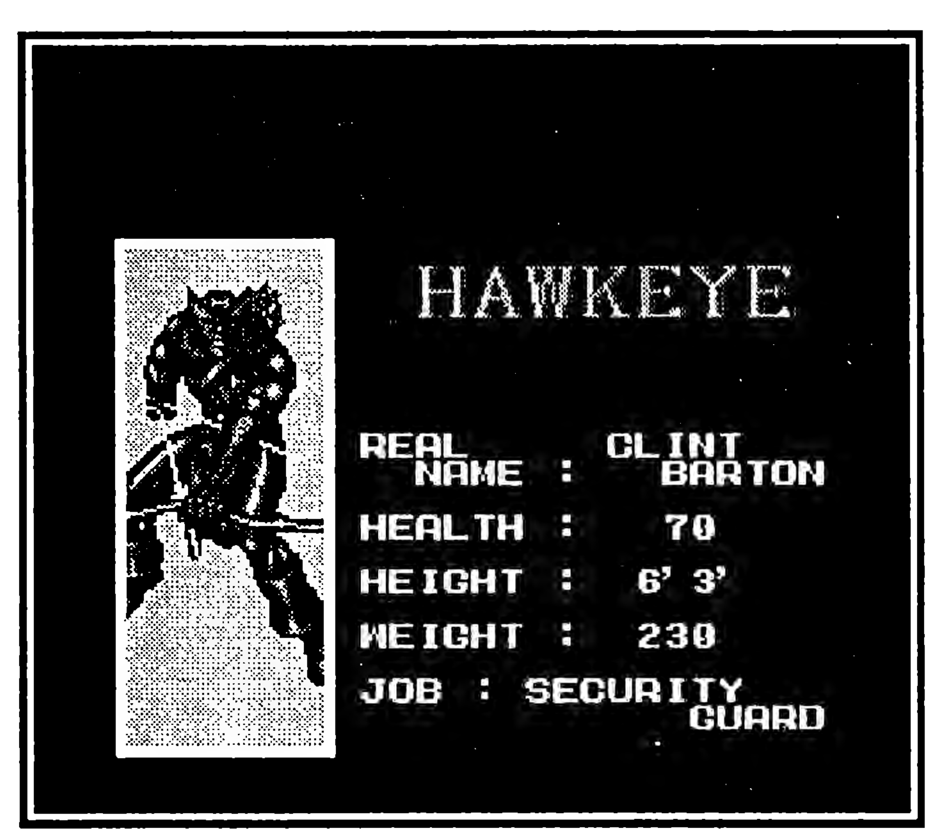
Здоровье: 140.

Рост: 6 футов 3 дюйма (191 см).

Вес: 300 унций (85 кг).

Род занятий: искатель приключений.

Этот герой, благодаря специальному плащу, может подолгу зависать в воздухе. Для стрельбы этот персонаж использует солнечную энергию и может стрелять в прыжке по диагонали вниз.



HAWKEYE (Ястребиный глаз).

Настоящее имя: Клинт Бартон.

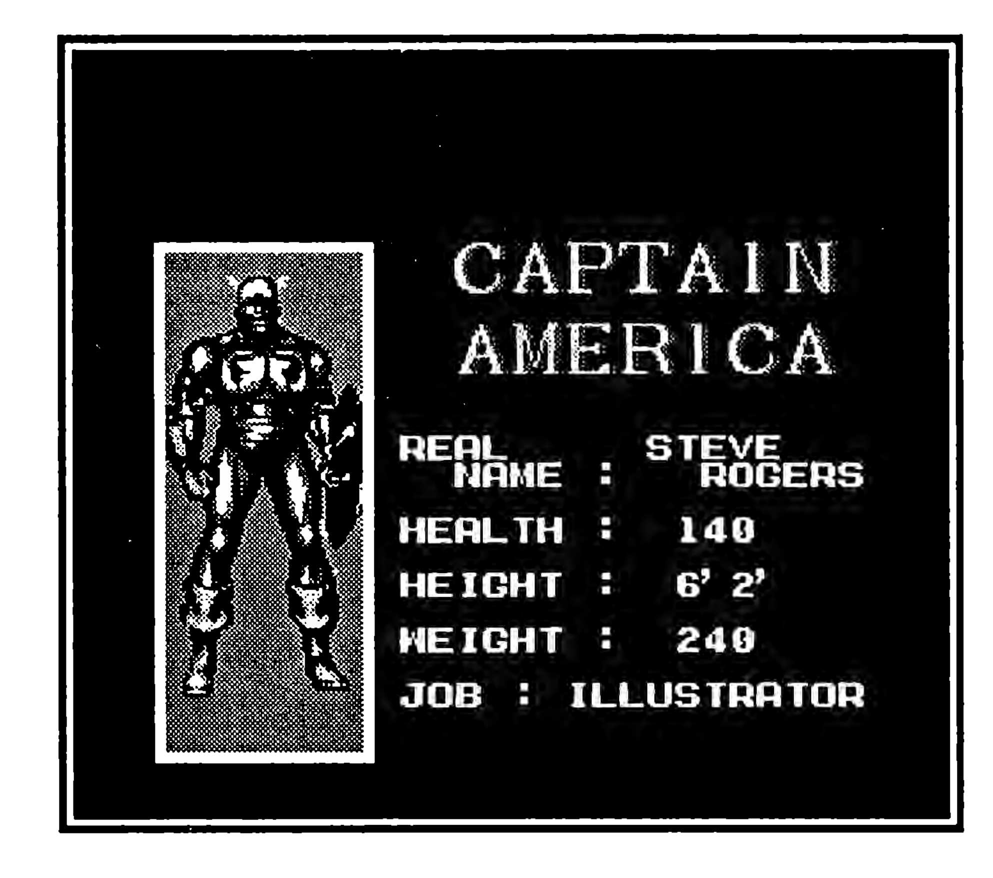
Здоровье: 70.

Рост: 6 футов 3 дюйма (191 см).

Вес: 230 унций (66 кг).

Род занятий: телохранитель.

Самый ловкий и быстрый из супер-героев, может высоко прыгать и очень здорово бьет ногой в прыжке. К тому же вместо удара с разбега плечом, у этого персонажа удар в подкате, что намного эффективнее: позволяет поразить множество врагов на одной линии и затрудняет врагам возможность попасть по вам, особенно стреляющим врагам. Единственный недостаток этого персонажа — хилое здоровье. Для стрельбы этот персонаж использует мощный лук и не может стрелять в прыжке по диагонали вниз.



CAPTAIN AMERICA (Капитан Америка).

Настоящее имя: Стив Роджерс.

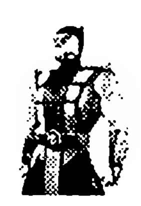
Здоровье: 140.

Рост: 6 футов 2 дюйма (189 см).

Вес: 240 унций (69 кг).

Род занятий: иллюстратор.

Первый супер-герой, тренировавшийся по программе «Один человек — армия» и ставший наставником для других героев. Для

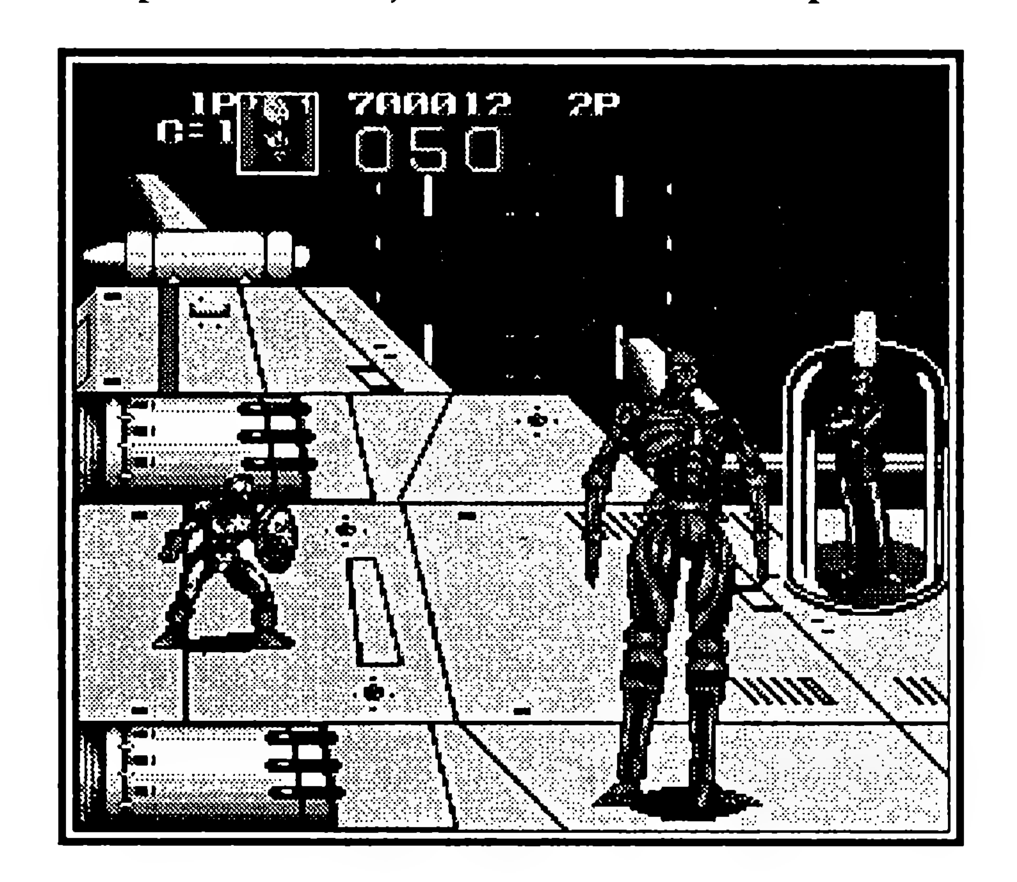


стрельбы этот персонаж использует диск-бумеранг и не может стрелять по диагонали вниз. У диска-бумеранга есть преимущества — поражать врагов несколько раз, поражать множество врагов на одной линии, и недостаток — пока диск к вам не вернется, ваш персонаж полностью неподвижен.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в обычной для игр с драками псевдотрехмерной манере, то есть вы смотрите на экран сбоку, но можете уйти как бы вглубь экрана. Также в игре довольно распространенный сюжет — вы должны пройти через пять уровней и забить главного злодея в конце игры. Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, всех их вы должны уничтожать, иначе вас просто не пустят дальше, если же вы уничтожите всех врагов, вверху экрана появляется надпись LETS' GO со стрелкой, указывающей направление вашего движения. В левом верхнем углу (если вы играете вдвоем, то статистики для второго игрока находятся в правом верхнем углу) экрана находится очень важная для вас информация: перед портретом героя, за которого вы играете, под надписью 1P (первый игрок) написано количество оставшихся у вашего героя жизней. Если вы потеряете все жизни, игра заканчивается, и вы попадет в начальное меню игры. За портретом героя, за которого вы играете, находится счетчик набранных вами очков, а под ним находится самый важный для вас счетчик — счетчик жизненной энергии вашего персонажа. Вначале на нем сто единиц (может быть и больше, если вы без повреждений дойдете до приза, восстанавливающего жизненную энергию), но после полученных вам повреждений, значения на этом счетчике будут уменьшаться, и когда на счетчике будут три нуля, вы потеряете одну жизнь. В этот момент вы можете (если у вас остались жизни) выбрать кнопками ВЛЕВО и ВПРАВО для игры другого героя, после чего нажимайте на кнопку «Start». Статистики для второго игрока идентичны, и они находятся в правом верхнем углу экрана. Обратите внимание на то, что второй игрок может присоединиться к игре в любой момент, нажав на кнопку «Start» на своем джойстике.

Так как почти все время, пока вы будете играть, вам предстоит сражаться с разнообразными монстрами, давайте разберем основные правила боя, общие для вех персонажей и их противников. Первый вид атаки — основной (простой) удар рукой — выполняется кнопкой «B» или «C». Когда ваш персонаж подходит к врагу и, если вы первым успели нажать кнопку удара, персонаж наносит врагу удар, который не сразу же отправляет врага в нокаут. Таких ударов необходимо сделать несколько (провести серию ударов), после чего враг отлетает в сторону и лежит несколько секунд без сознания, затем встает и идет на вас снова, либо, замигав, исчезает навсегда. Количество выдерживаемых врагом нокаутов зависит от его уровня и силы вашего персонажа. Обратите внимание на то, что иногда в конце серии ударов ваш персонаж





не просто отправляет врага в нокаут, а поднимает его над головой. В таком случае вы кнопкой удара можете с силой бросить поднятого противника в других врагов. Второй вид атаки включает в себя несколько ударов. Удар плечом с разбега (нажать кнопку движения два раза и удерживать ее нажатой). Удар в прыжке (кнопка «А» затем кнопка «В»). Выстрел (кнопки «А» и «В» одновременно). Выстрел в прыжке по диагонали вниз (кнопка «А» затем нажать два раза и удерживать нажатой кнопку «В»). Несмотря на различие этих ударов, в случае их успешного применения, вы сразу же отправляете любого врага в нокаут. Однако при таком способе атаки урон, получаемый врагами, меньше, чем при серии ударов. Несмотря на это, вторым способом атаки предстоит пользоваться намного чаще, так как пока вы наносите врагу серию ударов, к вам может подойти второй враг и отправить уже вас в нокаут. Да и враги в конце игры настолько быстрые, что нажать кнопку простого удара первым очень сложно. Также обратите внимание на поле боя, на нем всегда валяются разные предметы: камни, бутылки, бочки, шины, двигатели и т. п. Все эти предметы вы можете подобрать (кнопка ВНИЗ и кнопка «В») и кинуть в ваших врагов. Так как все персонажи стреляют, подбирать следует только большие предметы, такие как бочки, двигатели, которые при попадании во врагов сразу же отправляют их в нокаут. И, напоследок, маленькая хитрость — когда вы получите несколько ударов от ваших противников, ваш персонаж отправится в нокаут, а очнувшись, будет несколько секунд мигать. В это время он полностью неуязвим для всех вражеских атак, и вы можете уничтожить множество врагов. Особенно это свойство пригодится вам при бое с боссами.

Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

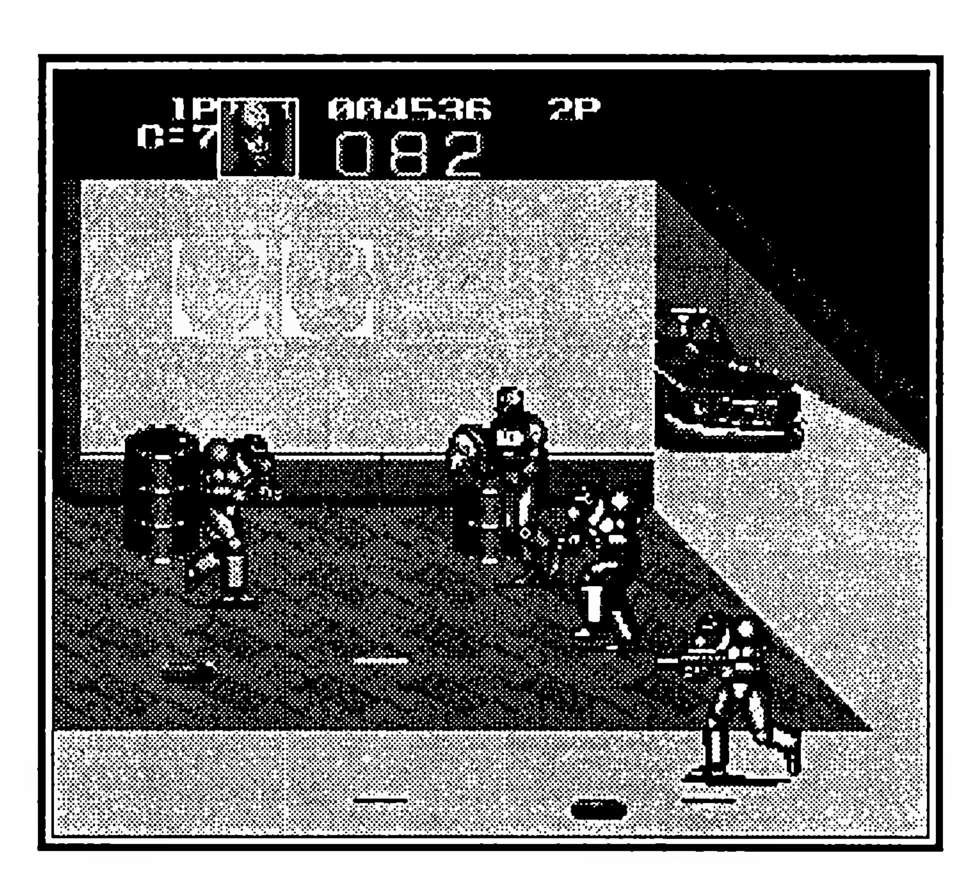
Маленькая синяя эмблема — подобрав этот приз, вы восстановите десять пунктов на шкале здоровья вашего героя.

Большая синяя эмблема — подобрав этот приз, вы восстановите двадцать пунктов на шкале здоровья вашего героя.

Большая эмблема с буквой W — подобрав такую эмблему, вы получаете возможность дополнительно стрелять мощной стрелой, с первого раза уничтожающей всех врагов на экране.

Враги и ловушки

В этой игре не так уж и много видов врагов, правда, некоторые имеют несколько разновидностей по типу используемого оружия. В игре некоторые враги, строго распределены по уровням, но встречаются и такие враги, которые будут преследовать вас на протяжении всей игры, отличаясь только цветом, но становясь здоровее и злее от уровня к уровню. Простой контакт вашего героя с любым врагом не приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам.



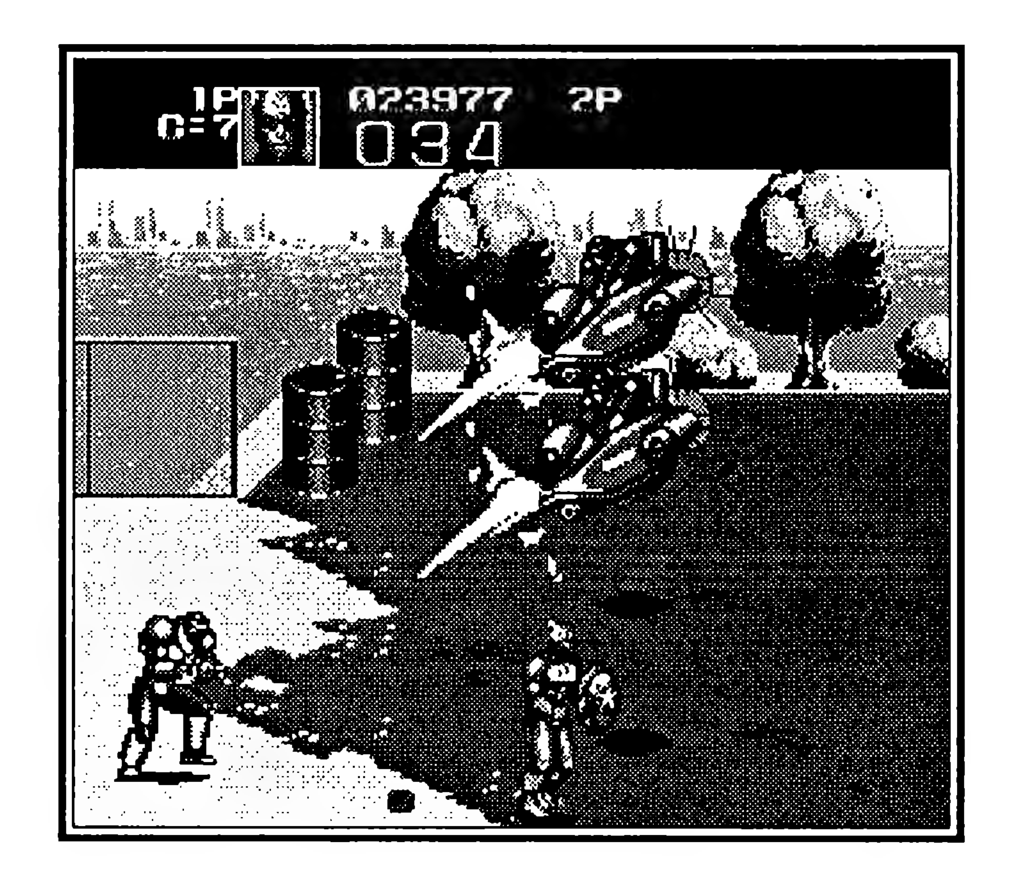


Солдат — этот враг будет вашим основным противником на протяжение всей игры. Существуют такие виды этого противника: Белый солдат — этот враг ничем не вооружен и для атаки использует разнообразные удары. Синий солдат — этот враг ничем не вооружен и для атаки использует разнообразные удары. Эта разновидность солдата намного быстрее белого солдата и предпочитает вас атаковать в прыжке. Зеленый солдат — этот враг ничем не вооружен и для атаки использует разнообразные удары. Эта разновидность солдата тоже очень ловкая и предпочитает атаковать вас, зависнув в воздухе на одном месте, спикировать на вас, когда вы пройдете мимо. Коричневый солдат — этот противник использует для атаки гарпун, спрятанный в руке солдата. При попадании в вашего героя гарпун удерживает некоторое время его на месте, нанося при этом повреждения.

Солдат со щитом — этот противник сам закован в броню, и еще несет перед собой щит, позволяющий этому врагу выдержать довольно много ваших атак. Особенно опасны солдаты со щитом в сочетании со стреляющими врагами, которые, держась на дистанции, обстреливают вас, а солдат со щитом прикрывает их от ваших атак. Этот враг бывает трех цветов: синий (самый слабый), черный (посильнее и поздоровее) и коричневый (самый сильный и здоровый).

Солдат с лазером — этот противник вооружен лазером, из которого очень интенсивно обстреливает вас лучами, стараясь не ввязываться в ближний бой. Этот враг бывает двух цветов: синий (самый слабый) и зеленый (посильнее и поздоровее).

Робот-блоха — этот противник, как и положено блохе, просто прыгает на вас по экрану и при контакте с вашим персонажем взрывается. Поэтому уничтожать робота-блоху можно только выстрелами.



Красный робот — этот противник быстро бежит на вас по экрану, пытаясь схватить вас, и если ему это удается, робот душит вас некоторое время. Более сильная разновидность этого врага — Синий робот, отличающийся только большим здоровьем.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с финальным боссом. Помимо финального босса, на всех уровнях есть еще несколько промежуточных боссов. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам не придется начинать бой сначала, и все полученные боссом повреждения будут учитываться. Шкала жизни для босса появляется внизу посередине экрана. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Два подручных Зеленого мутанта

Несмотря на то, что этих врагов двое, особых проблем они вам не доставят, так как имеют очень небольшую шкалу жизни. Появившись из стены, эти противники атаку-

ют вас такими способами: один обходит вас сзади, а другой, оставшись перед вами, начинает обстреливать вас лазерными лучами. Второй, зайдя вам в тыл, также начинает стрелять в вас облаками какого-то фиолетового газа. В ближнем бою оба противника неплохо дерутся руками. Тактика боя с этими противниками очень проста: как только они выберутся из стены, сразу же, пока они держатся вместе, стреляйте по ним как можно интенсивнее — вы уничтожите этих боссов, не дав им произвести ни одной атаки. Если же вы замешкались и противники разделились, добивайте того, что перед вами, а оставшегося противника вы легко добьете выстрелами или ударом в прыжке. Таким способом очень просто забить этих боссов без единой царапины, главное действовать надо быстро.

Уровень сложности — 3.

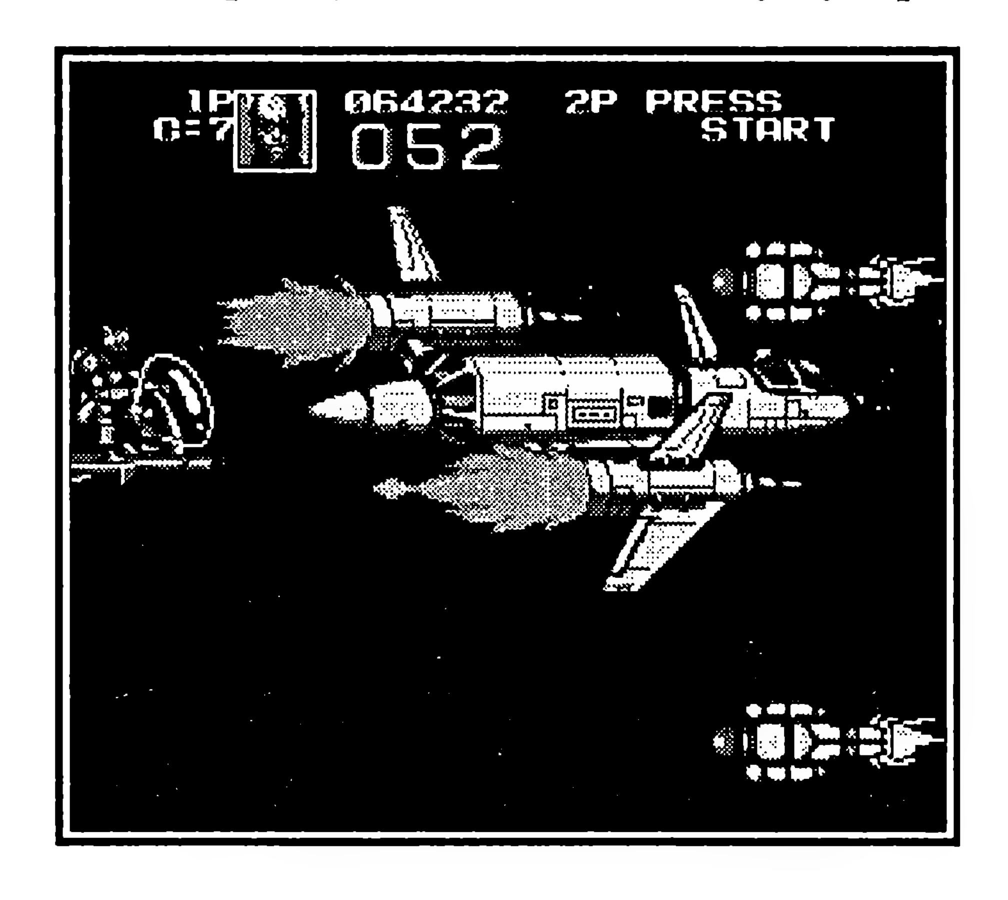
Зеленый мутант

Большой зеленый мутант атакует вас таким способом: идет на вас и, подойдя к вам, с размаху бьет ногой. Иногда зеленый мутант превращается в синее облако и быстро несется на вас. Тактика боя с этими противником очень проста: как только он пойдет на вас, стреляйте по нему как можно интенсивнее — вы уничтожите этого босса, не дав ему произвести ни одной атаки. Если же вы замешкались и мутант, превратившись в облако, полетел на вас, отбегайте в сторону вниз или вверх экрана, после чего продолжайте стрелять по мутанту. В ближнем бою лучше с мутантом не связываться, так как он очень сильно бьет ногами. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть внимательным и действовать быстро.

Уровень сложности — 4.

Гигантский робот

Появившись на экране, этот босс атакует вас такими способами: с размаху бьет рукой сверху вниз. Стреляет лазерными лучами в разные стороны из середины корпуса. Стреляет в вас желтыми перчатками, которые при попадании в вас, захватывают вас на некоторое время и, удерживая вас, наносят повреждения. Тактика боя с этим противником очень проста: держитесь у левой стенки экрана, там вас не заденут удары руки Гигантского робота, стреляйте в голову робота. Затем, когда робот выстрелит из лазера, взлетайте в левый верхний угол, там вас не достанут лучи лазеры. Когда в вас полетит перчатка, либо уничтожайте ее выстрелом, либо быстро уходите вниз или вверх экрана. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.



Уровень сложности — 4.

Мутант с пропеллером

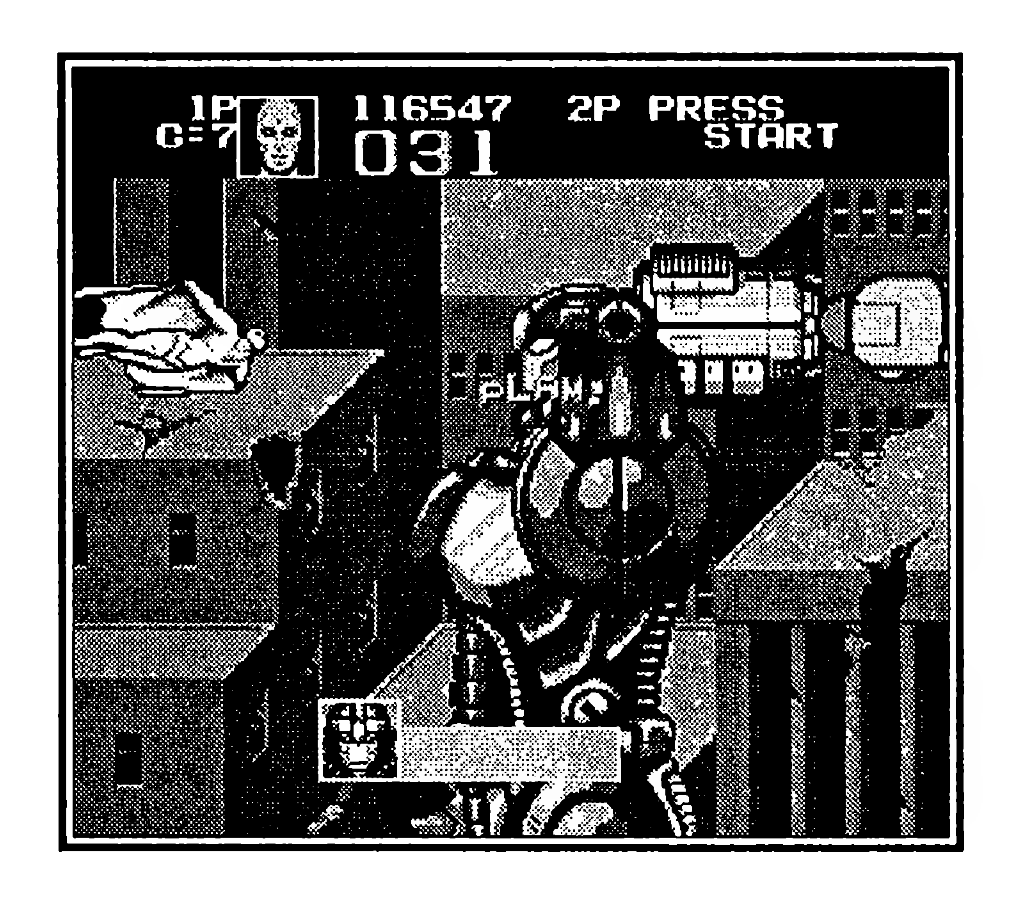
В начале боя сразу же уходите вверх или вниз экрана, так как в вас полетит срубленное мутантом дерево. Атакует этот босс вас



такими способами: раскрутив перед собой пропеллер, несется на вас по экрану, в этот момент он полностью неуязвим, поэтому отбегайте в сторону или перепрыгивайте через него. Затем, взлетев на пропеллере вверх, стреляет в вас самонаводящимся шаром, отходите на противоположный край экрана или, если вы рядом, подпрыгивайте, чтобы не попасть под шар. После этого спускается вниз, идет на вас и пытается ударить вас пропеллером. Тактика боя с этими противником такова: увернувшись от атаки с пропеллером, становитесь с ним на одну линию и стреляйте по нему как можно интенсивнее. Затем, увернувшись от шара, стреляйте по мутанту как можно интенсивнее до тех пор, пока он не побежит на вас, вращая пропеллером. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности — 6.

Водяной мутант



Выбравшись на экран из воды, этот босс атакует вас такими способами: кидает в вас дисками, которые разлетаются веером по экрану. Подняв руку вверх, подпрыгивает и в прыжке бьет вас, а в ближнем бою мутант здорово дерется руками. Тактика боя с этими противником такова: пока Водяной мутант находится на дистанции от вас, обстреливайте его, а если в вас полетят диски, перепрыгивайте через них. Затем, когда мутант подпрыгнет, либо отбегайте в сторону и обстреливайте этого врага как можно интенсивнее, либо подпрыгивайте и в прыжке бейте его. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности — 6.

Батискаф-осьминог

По способу атаки этот босс очень похож на Гигантского робота. Плавая вверх и вниз, атакует вас этот босс такими способами: вращает щупальцами по часовой стрелке, и если вы окажетесь поблизости, хватает вас и удерживает вас некоторое время, нанося повреждения. Стреляет серией торпед, которые, поднявшись на определенную высоту, группой летят в вашу сторону. Тактика боя с этим противником очень проста: держась у левой стенки экрана, обстреливайте батискаф, а если к вам приблизится щупальце, всплывайте вверх, там оно вас не достанет. Затем, когда батискаф выстрелит торпедами, либо всплывайте в самый вверх экрана, либо становитесь между торпедами и продолжайте обстреливать батискаф. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Единственная сложность в бое с этим боссом в том, что у него приличное здоровье, поэтому бой с ним будет долгим.

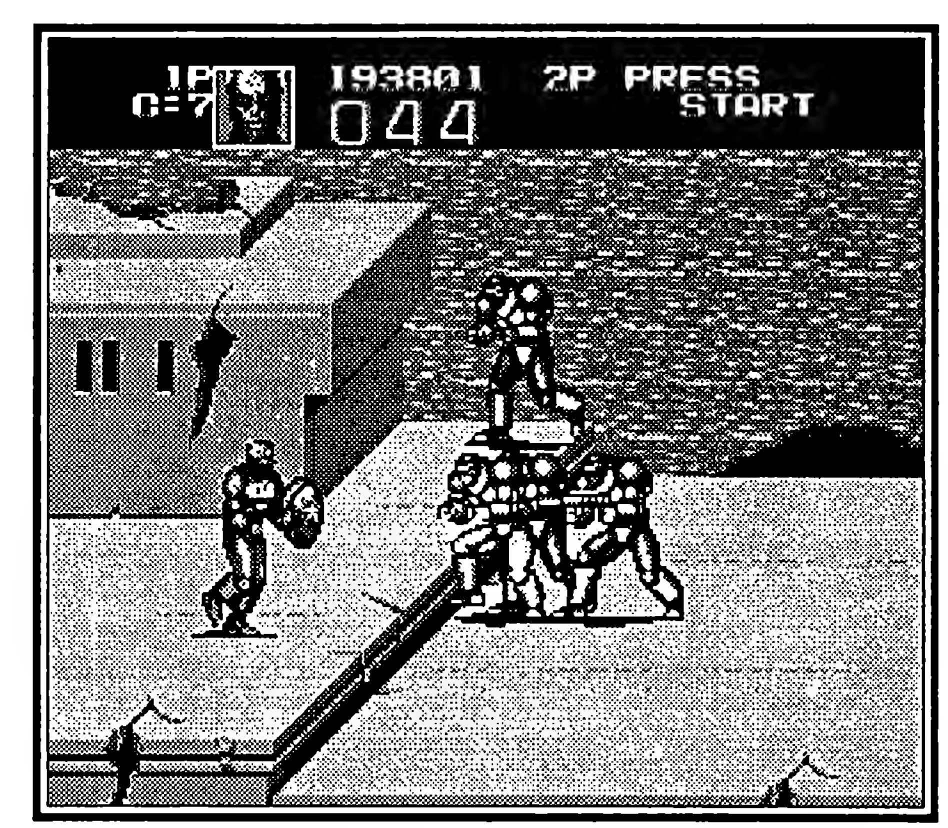
Уровень сложности — 5.

Морозный самурай

Появившись на экране, этот противник атакует вас такими способами: стреляет в вас одновременно лучом лазера и огненным шаром. Луч лазера летит очень быстро, а шар движется медленнее, поэтому перепрыгнуть через них практически невозможно, вас либо заденет луч лазера, либо вы упадете на огненный шар. Затем Морозный самурай стреляет в вас белым шаром, который при попадании в вас замораживает вас на некоторое время, нанося повреждения. После этого самурай раздваивается, и вас атакуют два противника, впрочем, вы можете бить любого: повреждения будут зачитываться Морозному самураю, а двойник исчезнет. При бое с этим противником лучше всего использовать удар в прыжке, и тактика боя с этими противником такова: если Морозный самурай выстрелит в вас огненным шаром и лазером, стреляйте по нему один раз и быстро отбегайте в сторону. Если в вас выстрелят замораживающим шаром, перепрыгивайте через шар и стреляйте или бейте Морозного самурая в прыжке. Когда Морозный самурай раздвоится, быстро бейте его в прыжке, иначе вас просто задавят два противника. Таким способом довольно просто забить этого босса без серьезных потерь на счетчике жизни, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности — 6.

Катающийся робот



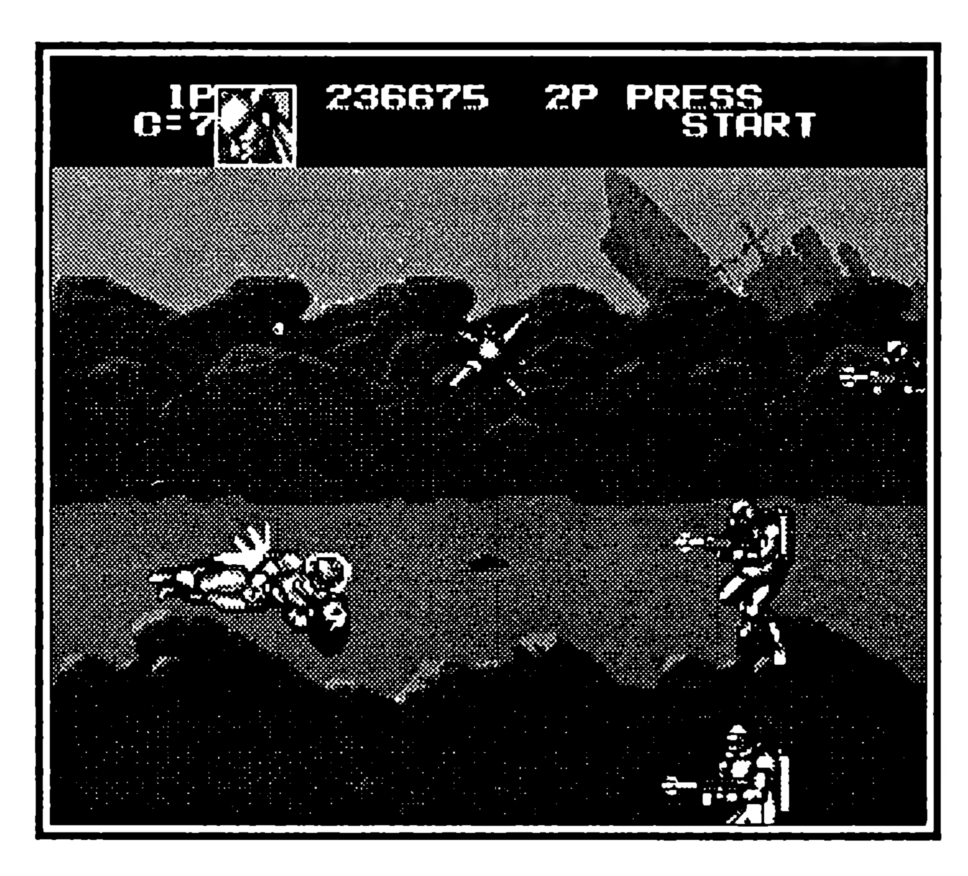
Появившись на экране, этот противник атакует вас такими способами: свернувшись в шар, катается за вами по экрану, пытаясь вас таранить. Затем, оказавшись рядом с вами, бьет вас с размаху руками. Так как этот противник очень быстрый и ловкий, в бою с ним нужно использовать удар в прыжке и очень редко выстрел. Дополнительным средством при бое с этим противником могут служить двигатели, в большом количестве лежащие на экране, только брать их надо после того, как робот отправится в нокаут. Тактика боя с этими противником очень проста: все время прыгайте по экрану и бейте робота в прыжке. После того как робот отправится в нокаут, отбегайте на максимальное расстояние от него, и когда робот поднимется, кидайте в него двигатель или стреляйте по нему, а затем бейте его в прыжке. Таким способом можно забить этого босса без серьезных потерь на счетчике жизни, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности — 7.

Огненный робот

Появившись на экране, этот противник атакует вас такими способами: очень быстро стреляет в вас огненными шарами. Затем, превратившись в большой огненный шар, выпускает вверх струю огня, и через несколько секунд на землю падают не-





сколько огненных капель. Ориентироваться на место падения огненных капель можно по круглым теням, появляющимся на экране, просто отбегайте в сторону от такого места. В ближнем бою Огненный робот здорово дерется руками. Тактика боя с этим противником такова: в начале боя стреляйте по роботу и быстро отбегайте в сторону, чтобы в вас не попал огненный шар. Затем все время прыгайте по экрану и бейте робота в прыжке или стреляйте в прыжке по диагонали вниз. Когда робот превратится в большой огненный шар, маневрируйте, чтобы не попасть под огненные капли, и бейте робота как можно интенсивнее — он будет некоторое время стоять без движения после этого вида атаки. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.

Уровень сложности — 7.

Два больших синих солдата

Бой с этими двумя боссами происходит на экране, по которому время от времени проезжают дисковые пилы, не попадите под них. Появившись на экране, эти противники атакуют вас такими способами: быстро бегут вам навстречу, пытаясь вас поймать руками, если поймают, душат некоторое время в объятиях. С разбегу бьют в прыжке, а в ближнем бою очень здорово дерутся руками. Тактика боя с этими противниками такова: в начале боя стреляйте по солдатам как можно интенсивнее. Затем все время прыгайте по экрану и бейте солдат в прыжке или стреляйте в прыжке по диагонали вниз. Уничтожить этих боссов без повреждений не получится, но, действуя таким способом, можно забить без серьезных потерь на счетчике жизни, но вам надо быть очень внимательным и действовать очень быстро.

Уровень сложности — 8.

Белый череп

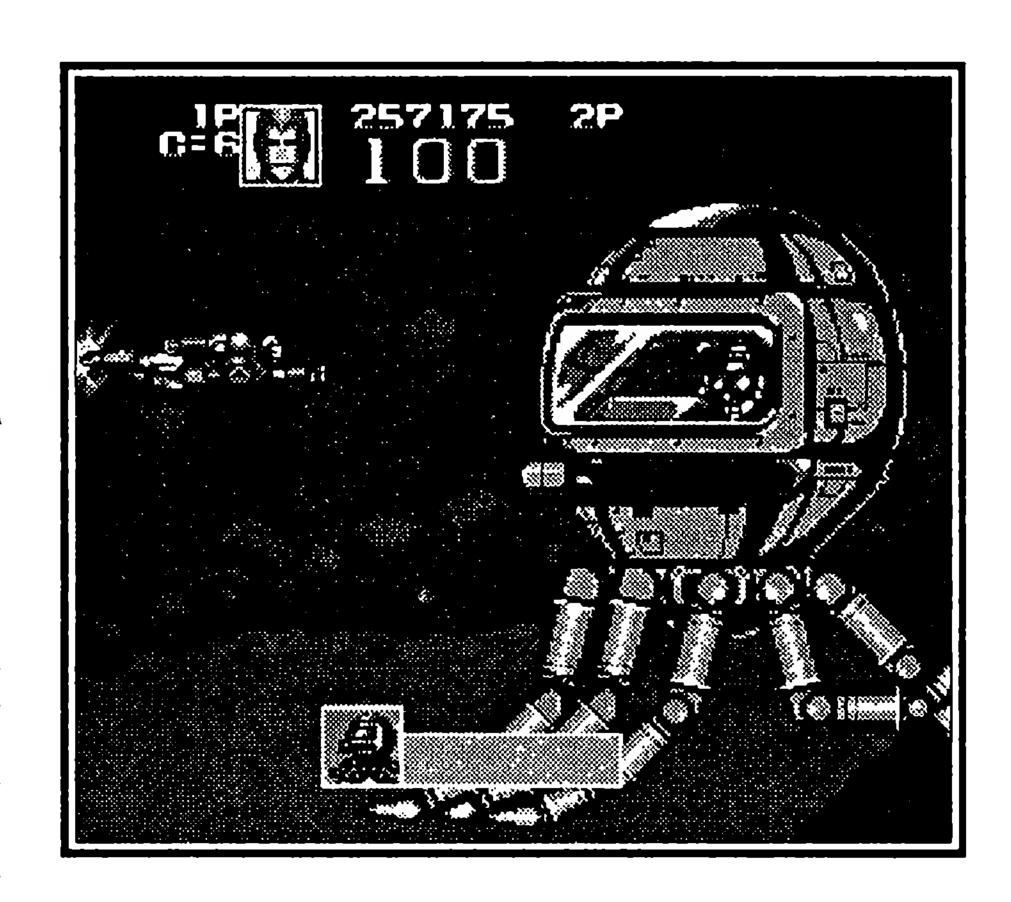
Появившись на экране, этот противник атакует вас такими способами: кидает в вас дротики, которые разлетаются веером по экрану. Выкидывает на экран зеленые мины, которые медленно ползают по экрану в разные стороны и при контакте с вашим героем взрываются. Эти мины вы можете уничтожить выстрелами вашего оружия. Очень интенсивно стреляет по вам из пистолета. Тактика боя с этим противником очень проста: либо уворачивайтесь от выстрелов, либо обстреливайте противника как можно интенсивнее, не забывая уничтожать мины. Но проще и быстрее уничтожить этого противника так: бить в прыжке или стрелять в прыжке по диагонали вниз. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.

Уровень сложности — 6.

Робот Красный череп

Бой с этим босом состоит из двух частей, вначале вас вроде бы атакует Красный череп, но после победы над ним появится настоящий Красный череп, а вас атакует гигантский робот.

Фальшивый Красный череп, появившись на экране, атакует вас такими способами: с разбега бьет вас в прыжке, а в ближнем бою очень здорово дерется руками и ногами. Тактика боя с Фальшивым Красным черепом такова: в начале боя бейте его в прыжке или очень интенсивно стреляйте в прыжке по диагонали вниз. Затем, когда Фальшивый Красный череп отправится в нокаут, ждите, когда он поднимется, интенсивно стреляйте по нему или бейте в прыжке. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Главное не ввязываться в ближний бой, иначе получите серьезные повреждения.



Робот Красный череп, появившись на экране, атакует вас такими способами: стреляет в вас большим лучом лазера. Затем начинает вращаться и через некоторое время выпускает на вас два вихря, которые преследуют вас некоторое время по экрану. Выпускает в вас два огненных шара, которые по дуге летят в вашу сторону. В ближнем бою Робот Красный череп бьет вас с размаху рукой. Тактика боя с этими противником такова: отбегайте в сторону, когда в вас стреляют лазером или огненными шарами. Затем, когда робот начнет вращаться, подбегайте к нему и бейте как можно интенсивнее, затем, когда появятся вихри, отбегайте в сторону. При таком способе атаки вы нанесете Роботу Красный череп много повреждений, но существует опасность попасть под вихри или получить мощный удар рукой, когда робот закончит вращаться. Второй способ: не подходите к роботу, а когда он начнет вращаться, стреляйте по нему, как можно интенсивнее. При таком способе атаки вы нанесете Роботу Красный череп меньше повреждений, но останетесь невредимыми. Уничтожить этого босса без повреждений навряд ли получится, но, действуя каким-нибудь из двух способов, удастся победить с минимальными повреждениями.

Уровень сложности — 9.

Прохождение

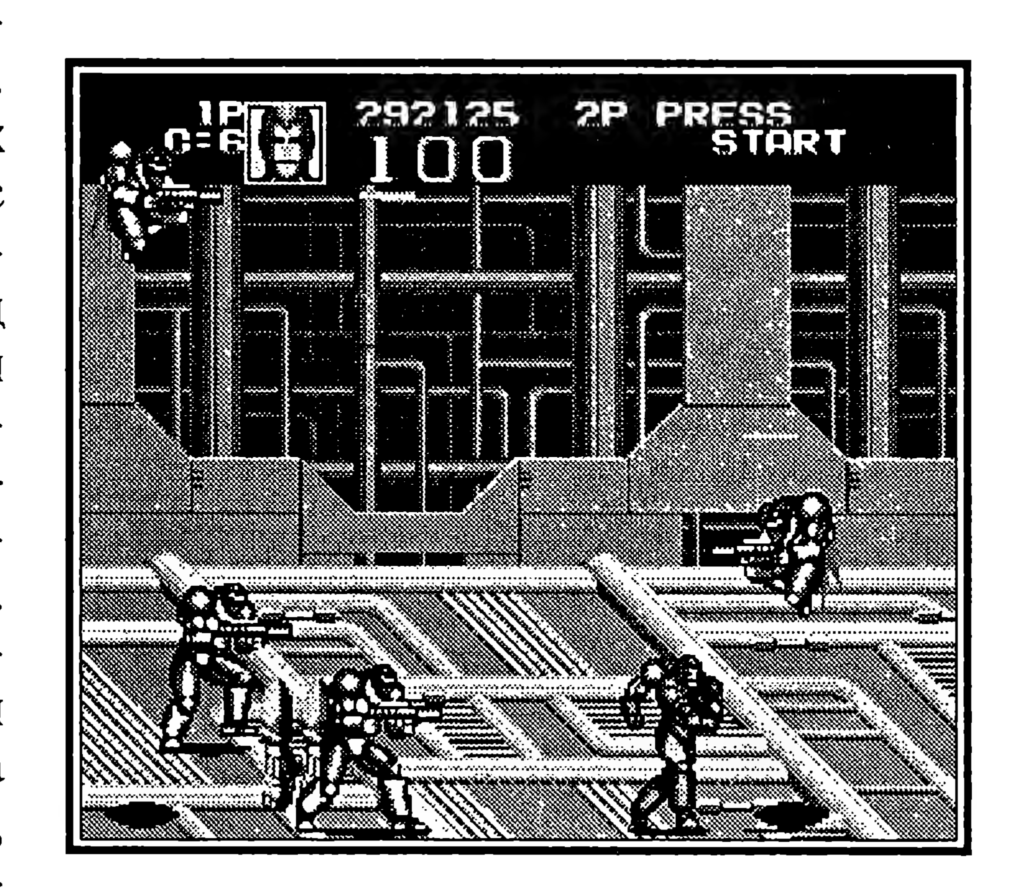
В независимости от выбора персонажа вам предстоит пройти одинаковый набор уровней. На протяжение почти всей игры вы должны двигаться слева направо, поэтому если специально не указано направление движения, идите направо. Игра разделена на несколько уровней, которые, в свою очередь, разделены на несколько небольших зон (несколько игровых экранов), на которых вам предстоит уничтожать разнообразных врагов.



Первый уровень — The Avengers (Мстители)

В городе солдаты Красного черепа терроризируют мирное население, и долг каждого героя — помочь мирным жителям.

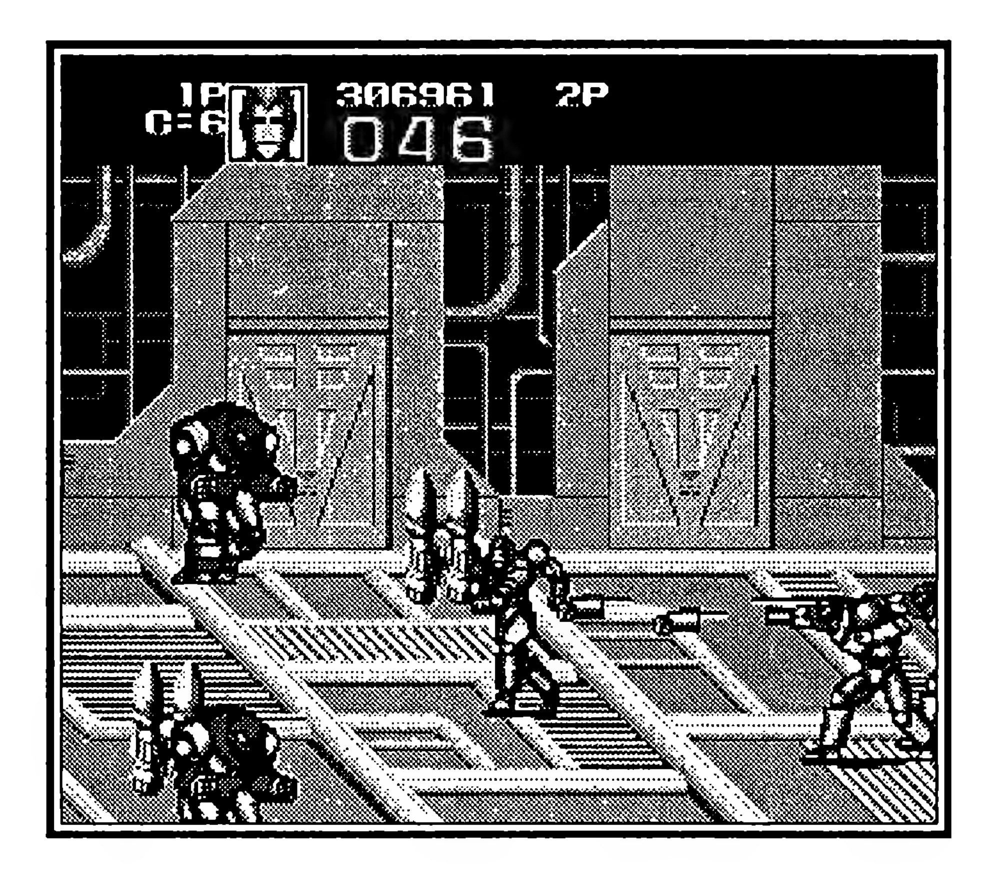
В начале уровня подождите, пока мимо вас пробегут испуганные мирные жители (не обращайте на них внимание), и идите направо. Вас атакуют три белых солдата, а за ними синий солдат с лазером. Уничтожайте их и бегите дальше, вас атакует синий солдат со щитом, а затем вас атакует тройка врагов, состоящая из синего солдата с лазером, коричневого солдата с гарпуном и белого солдата. Уничтожив их, бегите дальше, из стены вылезут два подручных Зеленого мутанта и атакуют вас. После уничтожения подручных Зеленого мутанта, бегите вперед, вас атакуют четыре белых солдата, а когда вы уничтожите пару солдат, к оставшимся врагам присоединится синий солдат с лазером. После уничтожения этих врагов, по экрану пробежит человек, который бросит рядом с вами большую синюю эмблему, подбирайте ее. Затем вас атакуют два синих солдата со щитами, уничтожив которых вы, наконец, сможете пройти дальше. Вас атакуют два робота-блохи и два красных робота. После уничтожения этих врагов, вас атакует белый солдат, а вдоль экрана пролетят два корабля, обстреливающих землю под собой. Поэтому отбегайте вниз экрана, там вас не заденут выстрелы кораблей, и уничтожайте белого солдата, и бегите дальше направо. На соседнем экране идите дальше, вас атакует Зеленый мутант — босс этого уровня. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним подождите некоторое время, пока ваш герой уйдет за правый край экрана. Все, первый уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать второй уровень.



Второй уровень — Target Town (Цель-город)

На этом уровне вам предстоит полетать и в полете уничтожить гигантского робота, разрушающего небоскребы города, а затем, приземлившись, предстоит, прорвавшись сквозь толпы врагов, уничтожить летающего мутанта, руководящего атакой на город.

В начале уровня бегите направо, вас атакуют два зеленых солдата с лазерами и один черный солдат со щитом, уничтожайте их и бегите направо. Вас атакуют два белых солдата, уничтожайте их и идите дальше. Ваш персонаж автоматически спустится вниз, и вам предстоит полет над морем, причем одни персонажи летят сами, другим придется немного подождать, пока подвезут летательный аппарат. Летите вперед, расстреливайте пару синих летательных аппаратов, которые стреляют по вам, а за ними несколько зеленых торпед, пытающихся вас таранить. Затем сзади появится большой корабль, обстреливающий вас кучей торпед. Расстреливайте торпеды и двигатели большого корабля. После этого вас опять атакуют несколько летательных



аппаратов и зеленых торпед. Затем появится большая эмблема с буквой W, берите ее и приготовьтесь к сражению с подлетевшим сзади большим кораблем, который начнет вас обстреливать самонаводящихся торпедами и лазерами. После уничтожения корабля летите дальше, вас опять атакуют несколько летательных аппаратов и зеленых торпед. После этого на вас полетят две маленькие синие эмблемы, берите их, так как на соседнем экране вас ожидает бой с Гигантским роботом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над роботом ваш персонаж приземлится, и вас сразу же атакуют три красных робота. Уничтожив их, бегите дальше, вас атакуют два белых солдата, а затем черный солдат со щитом и два белых солдата. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два белых солдата, после уничтожения которых вам принесут большую синюю эмблему. Взяв ее, бегите дальше, вас атакуют два коричневых солдата с гарпуном, затем два зеленых солдата с лазерами и красный робот. Уничтожив их, идите дальше, вас атакуют два робота- блохи, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют три синих солдата, а затем вдоль экрана пролетят два корабля, обстреливающих землю под собой. Отбегайте вниз экрана, там вас не заденут выстрелы кораблей, и когда они пролетят, бегите дальше направо. На соседнем экране вас ожидает бой с боссом этого уровня — Мутант с пропеллером. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, подождите некоторое время, пока ваш герой уйдет за правый край экрана. Все, второй уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать третий уровень.

Третий уровень — Challenge from the Bottom of the Sea (Опасность со дна моря)

На этом уровне вам предстоит поплавать для того, чтобы прорваться на подводную базу Красного черепа. Плаванье ничем не отличается от полета, только задний фон экрана другой.

В начале уровня бегите направо, вас атакуют белый солдат, синий солдат с лазером и зеленый солдат. Уничтожив их, бегите дальше, вас атакуют два белых солдата, синий солдат с лазером и зеленый солдат. После уничтожения этих врагов, вдоль экрана пролетит корабль, обстреливающий землю под собой. Пережидайте, пока он пролетит внизу экрана, и бегите дальше направо. На соседнем экране вас ожидает бой с Водяным мутантом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам предстоит поплавать, (то же самое, что и полет на прошлом уровне). Подождите, пока ваш персонаж опустится на самое дно, и плывите вперед направо. Расстреливайте плывущих на вас аквалангистов и мины, затем уничтожайте идущих по дну водолазов. После этого подождите, пока ваш персонаж опустится

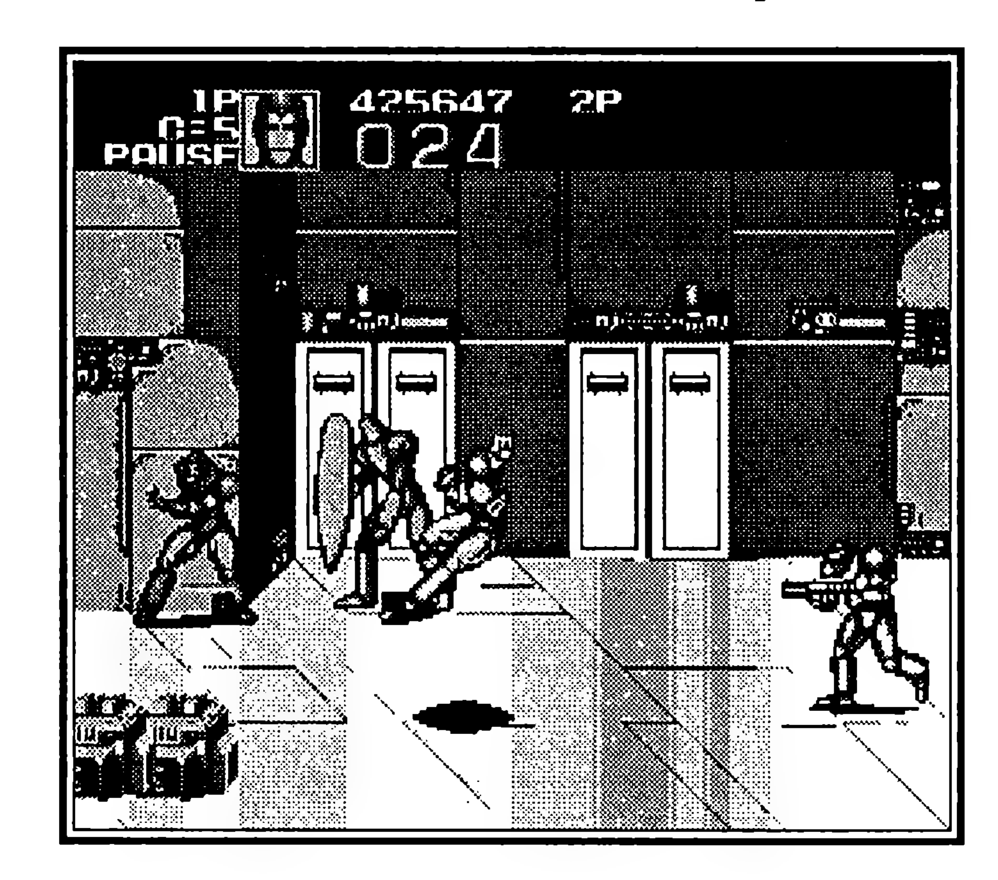


еще ниже, и сразу же уничтожайте пятерых водолазов. Плывите дальше направо, расстреливая аквалангистов и плывущих на вас морских червей. После этого ваш герой заплывет в пещеру, где вас ожидает бой с Батискафом-осьминогом, охраняющим вход подводной Базы. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш персонаж автоматически заплывет вовнутрь базы Красного черепа. Внутри базы вас сразу же атакуют четыре синих солдата с лазерами, а затем, когда вы уничтожите пару солдат с лазерами, вас атакует белый солдат. Уничтожив всех врагов, бегите направо, вы упретесь в стену, которую можно разрушить выстрелами и ударами. После разрушения стены вас сразу же атакуют два зеленых солдата и два белых, а затем еще два белых солдата. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два красных робота и два коричневых солдата с гарпуном. После уничтожения этих врагов, идите направо, разбивайте очередную стену, за которой вас ожидает босс этого уровня — Морозный самурай. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, подождите некоторое время, пока ваш герой уйдет за правый край экрана. Все, третий уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать четвертый уровень.

Четвертый уровень — The Giant Laser Cannon (Гигантская лазерная пушка)

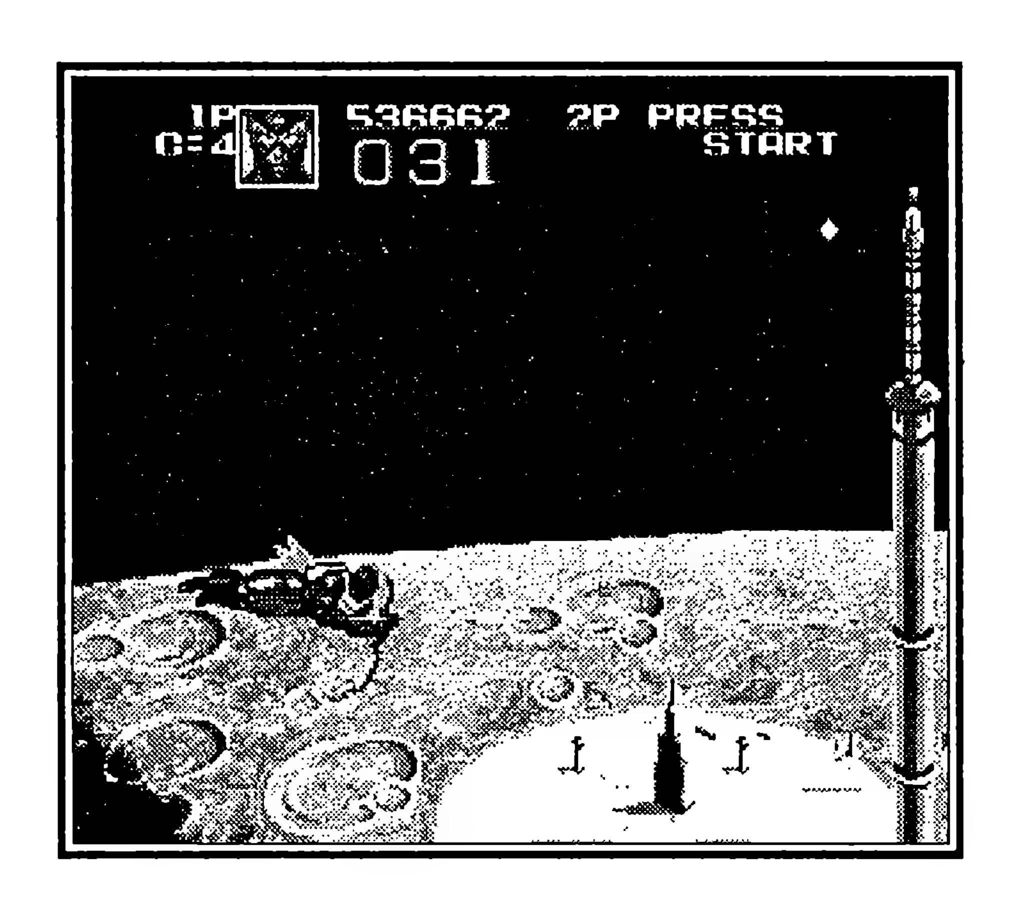
На этом уровне вам предстоит вылететь за пределы земли и на орбитальной станции уничтожить базу Красного черепа, на которой установлена гигантская лазерная пушка, угрожающая земле.

Приземлившись на станцию, бегите направо, вас атакуют два синих робота и два зеленых солдата, после уничтожения которых вас атакуют еще два зеленых солдата. Разобравшись с этим врагами, бегите направо, уничтожайте четырех зеленых солдат, двоих белых солдат и бегите дальше направо. Вас атакуют два зеленых солдата и два коричневых солдата с гарпуном, а затем вдоль экрана пролетят два корабля, обстреливающих землю под собой, и в это же время вас атакуют два синих солдата с лазерами. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас ожидает бой с Катающимся роботом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо, расстреливайте стену, за которой вас атакуют два робота-блохи. Уничтожайте их и идите дальше направо, вас атакуют два синих робота и два зеленых солдата, затем два робота-блохи. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакуют два коричневых солдата со щитами, два синих солдата с лазером и зеленый солдат. После этого вас атакуют два зеленых солдата и два синих солдата с лазерами, а затем три зеленых солдата. Уничтожив этих врагов, идите дальше, на соседнем экране вас ожидает бой с боссом этого уровня —



Огненным роботом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним подождите некоторое время, пока ваш герой уйдет за правый край экрана. Все, четвертый уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать пятый уровень.

Пятый уровень — The End of Red Skull (Конец Красного черепа)

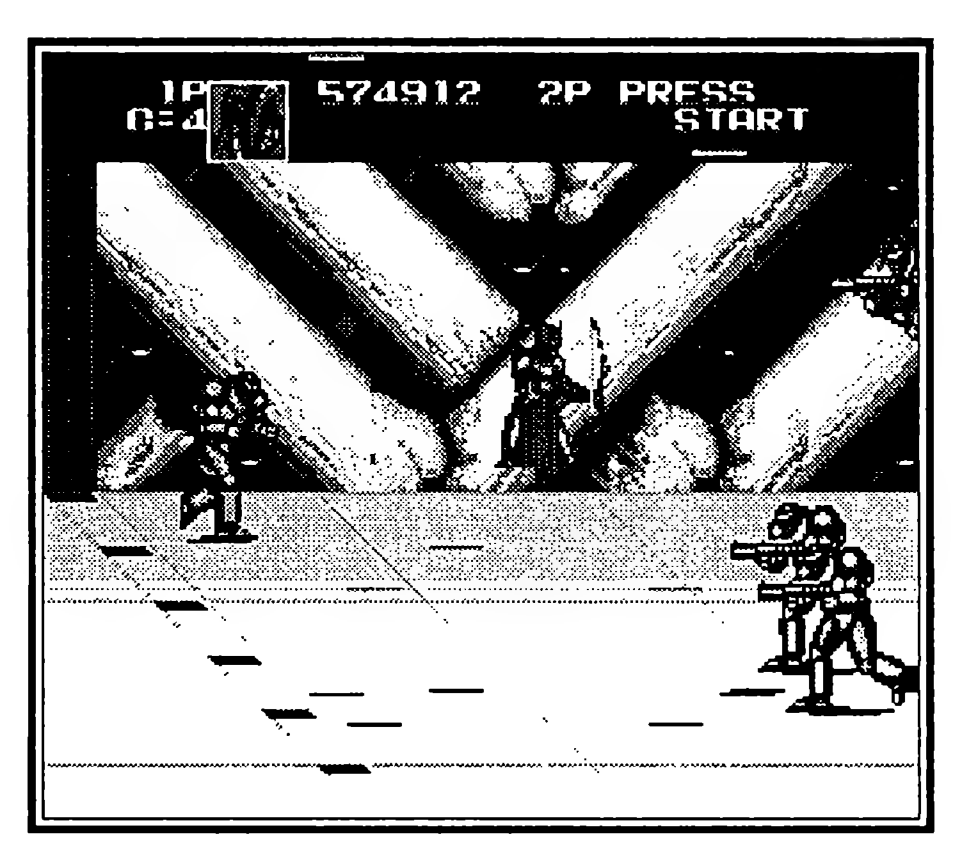


На этом уровне вам предстоит снова полетать, правда, на этот раз в открытом космосе. В полете вы должны прорваться сквозь кучу врагов на лунную базу Красного черепа, на которой предстоит уничтожить центр управления лазерной пушкой, и окончательно сорвать все планы Красного черепа.

Летите вперед, расстреливайте пару синих летательных аппаратов, которые стреляют в вас, а за ними кучу коричневых торпед, пытающихся вас таранить, затем красных летающих солдат, стреляющих в вас. Затем сзади появится уже знакомый вам большой корабль, обстреливающий вас кучей самонаводящихся торпед и лазерами. Уворачиваясь от лазеров, расстреливайте торпеды и двигатели большого корабля. После этого вас опять атакуют несколько летательных аппаратов и куча коричневых торпед. Затем появится большая эмблема с буквой W, берите ее и расстреливайте толпу летящих на вас торпед и красных летающих солдат. Затем расстреливайте пару синих летательных аппаратов и толпу красных летающих солдат, за которыми вас атакуют множество коричневых торпед. После этого ваш герой автоматически залетит вовнутрь лунной базы и как только приземлится, вас атакуют коричневый солдат со щитом, зеленый солдат и синий солдат с лазером. После уничтожения этих врагов уничтожайте стену, мешающую пройти дальше, и идите направо. Расстреливайте еще одну стену, за которой вас атакуют три синих солдата с лазерами и коричневый солдат с гарпуном. Затем вас атакуют два белых солдата и коричневый солдат с гарпуном. После этого ваш герой провалится на новый уровень лунной базы, где вас атакуют два больших синих солдата. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ними откроется стена, преграждавшая вам путь. Идите направо, вас атакуют синий солдат с лазером, два зеленых солдата и синий робот. Затем вас атакует два робота-блохи и синий робот, уничтожив их, идите дальше направо. На соседнем экране вас атакует Белый череп, тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо, расстреливайте стену, за которой ваш герой автоматически поднимется на новую платформу, на которой вас атакуют два синих солдата с лазерами, а вдоль экрана пролетят два корабля, обстреливающих землю под собой. После этого вас атакуют два коричневых солдата с гарпуном и два белых солдата, уничтожив которых, идите дальше направо. На соседнем экране вас



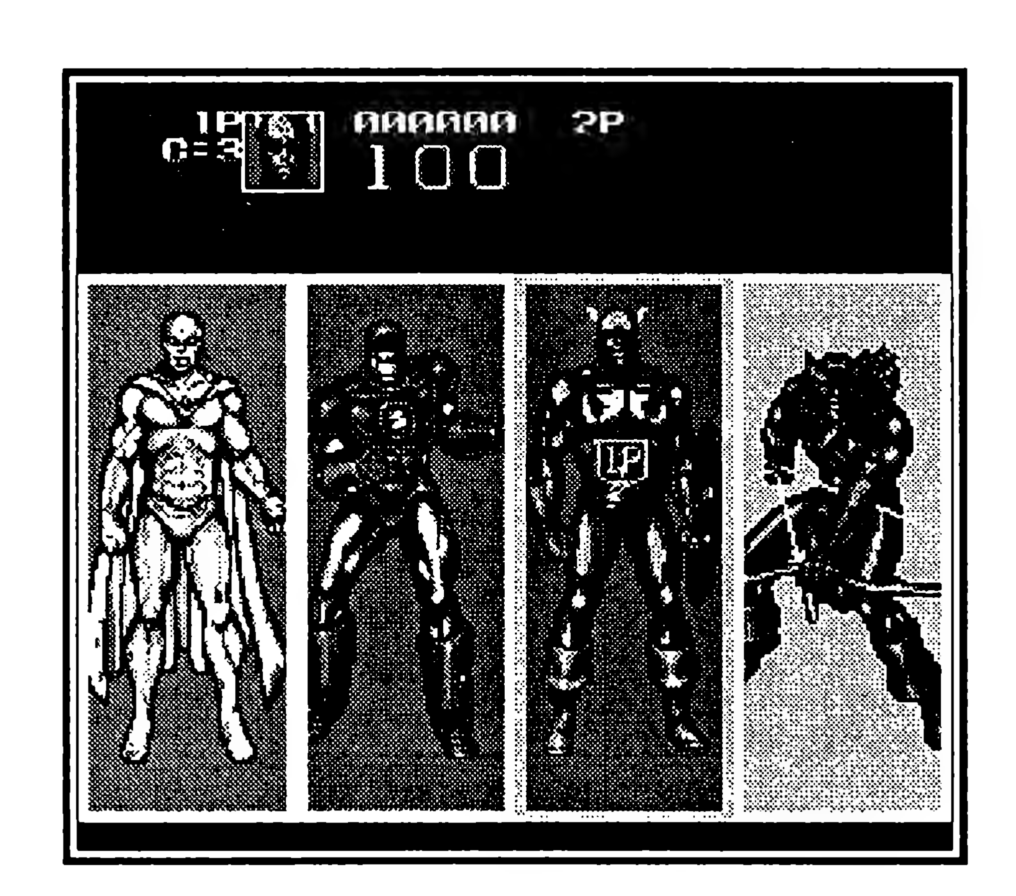
ожидает бой с боссом этого уровня — Роботом Красный череп. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним можете отдыхать и смотреть финальный анимационный ролик, в котором наши герои в последний момент спасаются с взрывающейся лунной базы Красного черепа (правда, черепу тоже удалось сбежать). Вы сорвали коварные планы Красного черепа и спасли всю Землю от уничтожения.



Congratulations!!! Поздравляем!!!

Но особенно расслабляться не следует, Красный череп не уничтожен, и как гласит финальная надпись в анимационном ролике: «Благодаря смелости супер-героев, зло побеждено в этом мире, и где бы зло ни появилось вновь, Мстители встретят опасность лицом к лицу». Судя по всему, грядет продолжение игры — поживем, увидим.

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ



LEGEND OF TOKI

ЛЕГЕНДА О ТОКИ

Sega • Количество игроков 2 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Честно говоря, не ожидал встретить эту игру на платформе Sega. Играл в нее на Денди, она мне очень нравилась, и приключения прикольной обезьянки считал одним из любимых картриджей. А вот встретив сейчас эту игру, даже немного приревновал. Действительно, есть к чему. Игрушка была специально переведена на Сегу через два года после выхода на Денди и переведена, надо сказать, качественно. Здесь ее отличают несколько более высокие графические требования, предъявляемые, кстати, больше к приставке, чем к игре. Намного большее количество уровней и их разнообразие, но вот с общей атмосферой игры, и особенно с управлением, программисты напортачили.

В чем, спросите вы? Да, практически, во всем. Для Денди игра шла в довольно высоком темпе — времени на прохождение уровня отводилось достаточно мало, и приходилось иногда даже спешить, потому что таймер в углу неуклонно полз вниз. Сейчас вы на прохождение каждого уровня имеете аж десять минут — спешить вам никуда не нужно. Может, с этим связана и излишняя неповоротливость Токи — он очень медленно двигается и настолько неповоротлив, что вам придется рассчитывать каждое движение перед тем, как его сделать.

Что касается графики — это да, Токи неизмеримо поднялся по сравнению со своим восьмибитным братом. Но утратил ту атмосферу приключения, которой обладал — теперь вам придется проходить в каждом уровне несколько нудных, хотя и недолгих, эпизодов. В общем и целом, игра стала очень красивой (она и раньше не отличалась убогостью), поимела хорошую музыку... но не больше. Хотя как знать, многим она нравится, в том числе и мне (может, из-за пристрастия к умной обезьянке еще с восьми бит?). Вот для них и будет написано все нижеследующее, которое, тем не менее, следует хотя бы просмотреть и тем, кто игру не видел или видел, но не захотел играть.

Да, кстати, чем игра меня порадовала на этой консоли — это прекрасной музыкой. Веселая, забавная, прикольная и качественная — вот что отличает ее от многих других. Притом она довольно плотно соотносится с игровым действием, что также дает плюс игре.

Меню и загрузка

Посмотрев ролик, который повествует о том, как началась легенда, вы отправитесь в главное меню игры. Нажав кнопку Start, увидите три надписи, которые выплыли перед вами: игра с одним игроком, игра с двумя игроками и опции. При некотором интересе ко второму пункту объясню, что играть вдвоем одновременно все равно не получится — прохождение ведется по очереди, хотя и с разных джойстиков.

В опциях вы увидите достаточно разнообразное меню. Самая верхняя надпись — количество жизней (попыток), которые можно установить в игре. Это могут быть одна попытка, три, пять и девять (берите последнюю, так надежнее!), сложность (вторая надпись сверху) по умолчанию стоит нормальная, но можно установить и легкую (Easy), тяжелую (Hard) и очень тяжелую (Hardest), чего делать не советую. Следующая строка — возможность увеличивать количество жизней в определенные моменты. Лучше всего поставить обозначение 7000/EVERY, тогда ваша копилка будет пополняться но-



вой жизнью через каждые семь тысяч набранных очков. С количеством продолжений все ясно — также можно поставить от одного до семи.

Способ управления можно сменить только один раз — всего в игре два способа управления, так как пользоваться вы будете фактически двумя кнопками. Далее идут три пункта, которые позволяют вам прослушать музыку и спецэффекты к игре (та, что звучит на заставке — пятая по счету). Ну и выйти из меню можно при нажатии кнопки Start. Отправляемся в новое приключение!

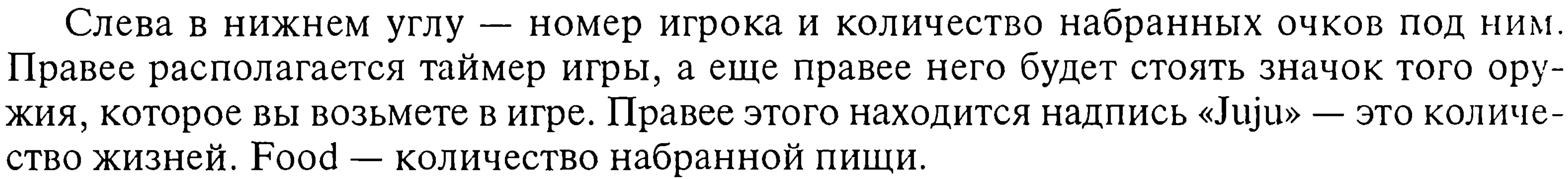
Управление

Кнопка Start — загрузка пауза в игре.
Кнопка B — стрельба.
Кнопки A и C — прыжки.
Кнопка ВНИЗ — посмотреть вниз.
Кнопка ВВЕРХ — посмотреть вверх.
Кнопки ВНИЗ+ВПЕРЕД — ползти.



Меню экрана

Здесь также есть довольно большое разнообразие.



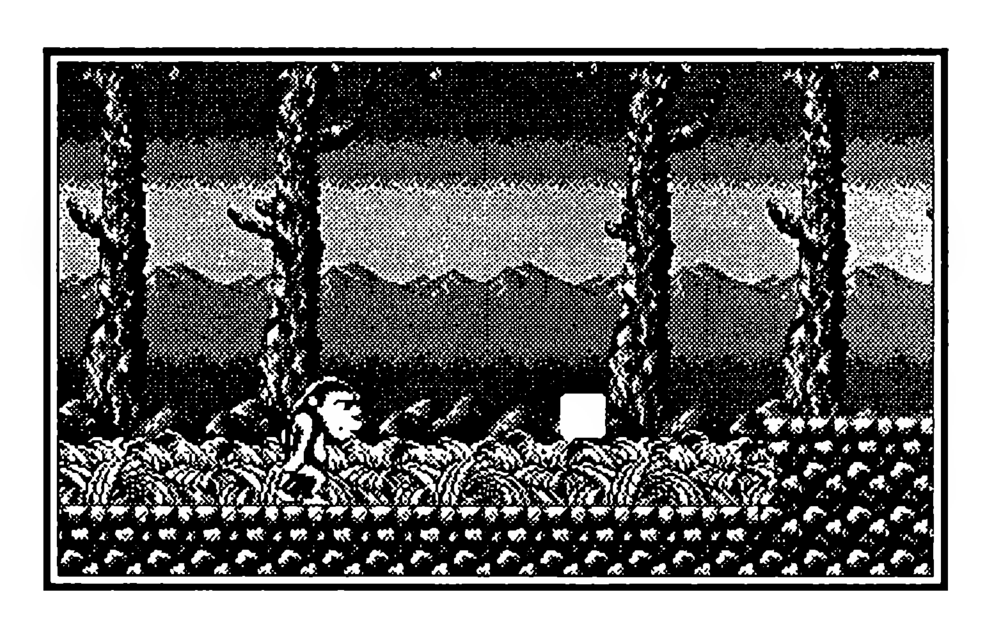
Слева в нижнем углу — номер игрока и количество набранных очков под ним. Правее располагается таймер игры, а еще правее него будет стоять значок того оружия, которое вы возьмете в игре. Правее этого находится надпись «Juju» — это количество жизней. Food — количество набранной пищи.

В режиме паузы выплывает еще одно меню, в котором вы сможете увидеть максимальное количество очков, номер уровня, количество оставшихся продолжений и уровень сложности игры.

Прохождение

Уровень 1

Эпизод 1

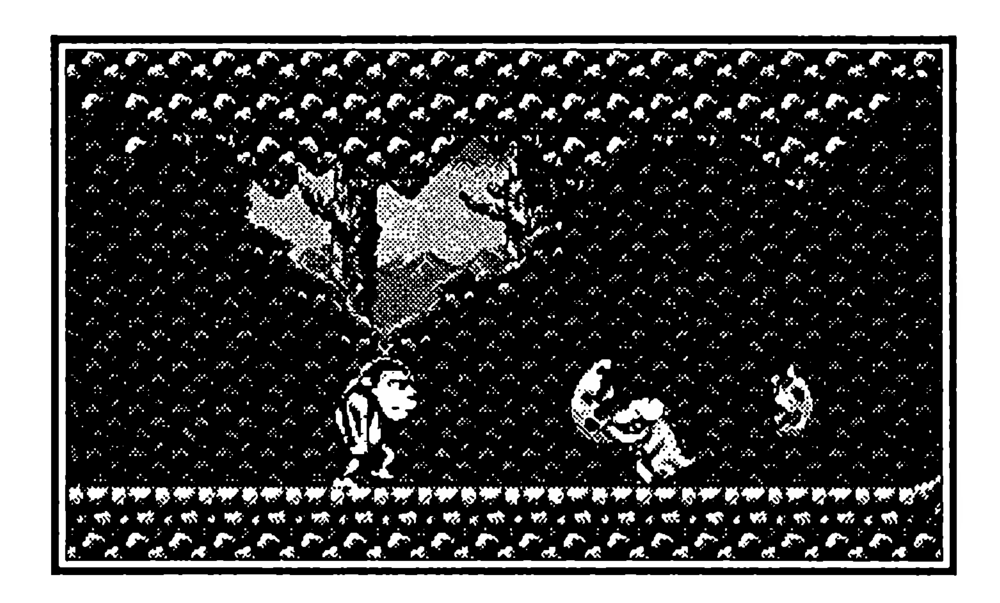


Как только игра началась, начинайте стрелять вправо верх, чтобы сбить несколько бабочек и прыгающую навстречу макаку. Заодно уж позаботьтесь и о зеленой черепашке справа на уступе. Запрыгнув на него и собрав призы, разделайтесь еще с одной (кстати, врагов в игре можно уничтожать не только при помощи выстрелов, но и прыгая им на головы). Убив птичку и взяв оружие в виде огненного пламени, прыгайте в яму и, подойдя к уступу, поднимите пламя вверх вправо, чтобы уничтожить сталагмит. Огни, разлетевшиеся от него, вреда вам не причинят, если вы не вздумаете в это время подпрыгнуть.

Уничтожив таким же способом еще несколько колючек, на вершине горы уничтожьте прыгающую макаку и затем, посмотрев вниз, прыгайте на голову черепахе. Уничтожив еще несколько черепах справа на уступе, поднимитесь выше и уничтожьте еще два сталагмита. Чтобы не свалиться вниз на колючки справа от выступа, прыгайте впе-

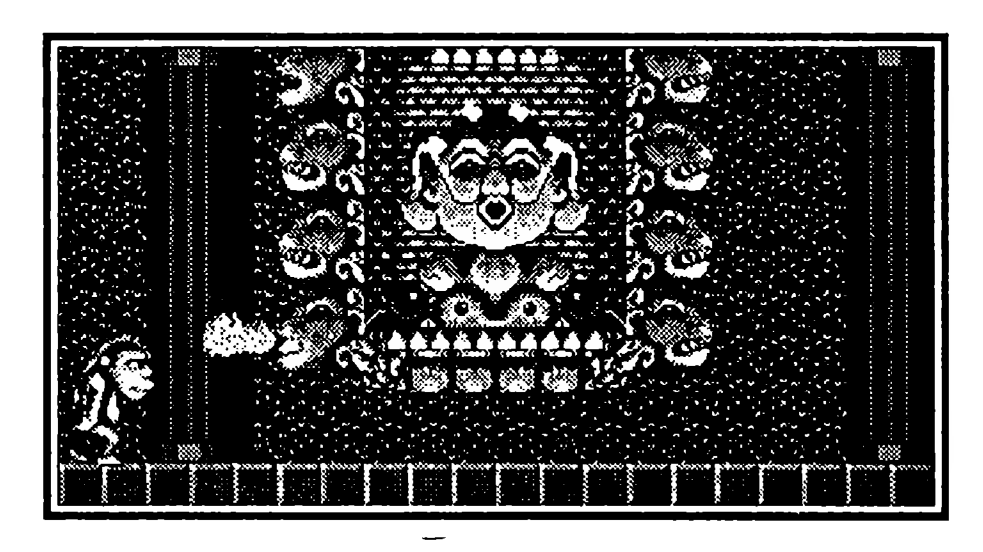
ред или посмотрите вниз перед тем, как делать прыжок. Идите вправо, уничтожая черепах и макак, и скоро придете к концу эпизода.

Эпизод 2



Сбив макаку, идите вправо, уничтожая летающих вверху чудиков, чтобы собрать побольше призов. Запрыгнув на гору (по пути прикончите нескольких макак), сойдите справа от нее и прыгайте на качели с гирей, чтобы они вас подбросили вверх. Оказавшись на горе, прикончите несколько врагов, что здесь обитают, и, убив прыгающую макаку, спускайтесь вниз по ступенькам и перепрыгните яму с маленькой кочкой. Прыгайте вправо вверх, убивая врагов, которых здесь довольно много, и, добравшись до правого уступа, спрыгните под него, чтобы взять дополнительную жизнь, и потом еще раз вниз — справа выход из эпизода.

Эпизод 3



Идите вправо и на пригорке уничтожьте зеленую черепашку и несколько сталагмитов. Идите вправо, уничтожая пауков (если подойти к ним слишком близко, пауки бросают огненные шары во все стороны) и перепрыгивая ямы с вертящимися колючками. На противоположном берегу на вас начнут нападать динозавры, вылупляющиеся из яиц, — будьте внимательны, чтобы не угодить им в лапы, а точнее, в огонь, который они изрыгают. Перебравшись еще через одну яму (будьте осторожны, чтобы не налететь на внезапно появляющихся жуков!), двигайтесь вверх по стене справа. Попав на платформу слева, идите вперед и уничтожьте сталагмит (перед ним вас ждет обваливающаяся площадка) с летающим над ним врагом. Огни от сталагмита придется перепрыгивать, иначе отправитесь к праотцам. Убив еще одного динозавра из яйца слева, вы окажетесь возле камня, по которому можно забраться вверх вправо. Если же пройти до конца влево, то, убив еще одного динозавра, вы возьмете еще одну дополнительную жизнь.

Запрыгнув на верхний ярус, пройдите вправо, убив черепаху и птеродактиля, и езжайте вправо на передвигающейся платформе. На противоположной стороне разберитесь с черепахой и пауком и, пройдя вправо, прыгайте вперед по платформам — скоро перед вами окажется выход.

Босс 1

Это какой-то странный самогонный аппарат, который постоянно изрыгает огненные струи во все стороны. Но бороться с ним очень просто. Дело в том, что слева и справа в углах можно стоять, не беспокоясь о враге — там он вас не достанет. В это время стреляйте по рыбьим головам, торчащим по сторонам, и, уничтожив их с одной стороны, займитесь другими. Когда все головы «откинут копыта», босс прекратит свое существование.

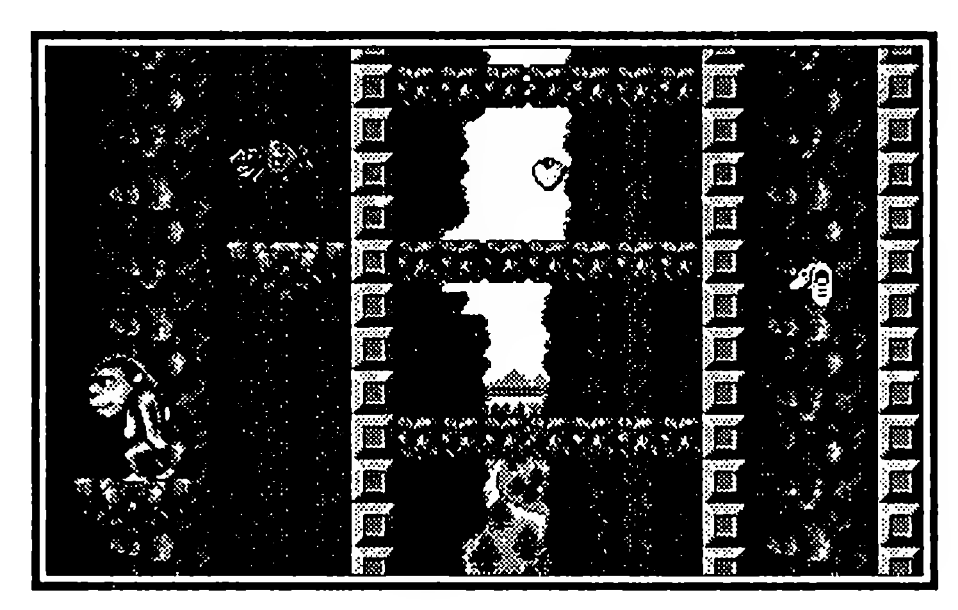


Уровень 2

Эпизод 1

Задача заметно усложняется. Теперь нам придется двигаться не в сторону, а вверх. При этом нужно использовать передвигающиеся и исчезающие платформы, шаткие и узенькие платформы, всевозможные прибамбасы и так далее. Для начала, запрыгнув на столбик справа, посмотрите вверх и уничтожьте летающую бяку. Теперь прыгайте на платформу слева — она повезет вас вверх до следующего лифта. Став и на него, доберитесь до верхнего перекрытия, стоящего между двумя стенами. Чтобы не провалиться вниз, не прыгайте на шатком полу. Посмотрите вверх и уловите момент, когда черепаха отойдет в сторону — тогда прыгайте на уступ слева и бейте врага (платформа, с которой вы будете это делать, разваливается под ногами). Теперь по лифтам слева, сбивая летающих чудиков, двигайтесь вверх, пока не доберетесь до разваливающейся платформы. Сигайте на нее, и оттуда сразу на лиану справа, потом вниз на платформу справа и сразу же снова на лиану. Попав на третью ветку, ползите вверх. Уничтожив несколько бабочек и макак в клетках, станьте на «качели» и летите вверх, но немного в сторону (вправо), чтобы обогнуть камень. Став на него, сразу же начинайте стрелять вверх, чтобы сбить летящую на вас макаку. Уничтожив и других врагов, перепрыгните на следующую платформу. Здесь, если хотите, можете подняться вверх на вторых «качелях», чтобы взять призы, а можете идти сразу на третьи, что справа, и с их помощью завершить эпизод.

Эпизод 2



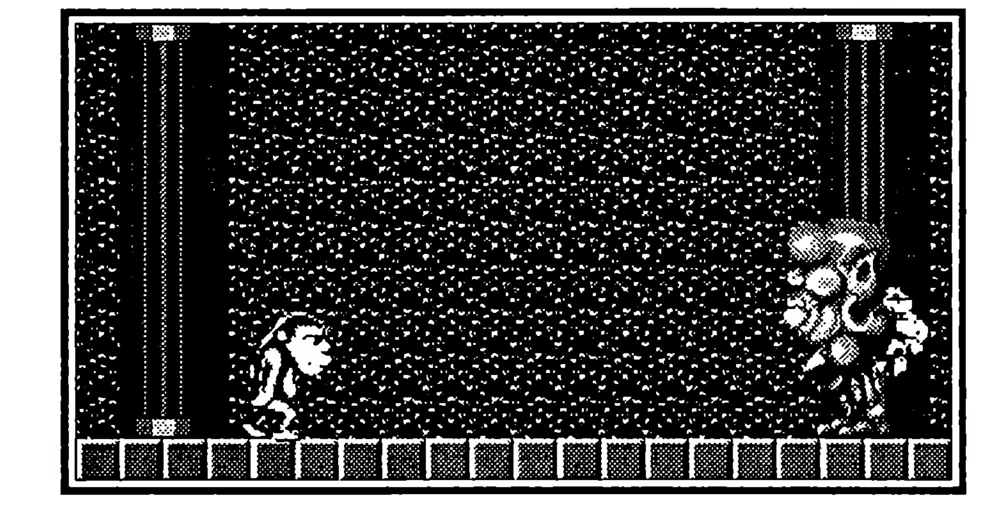
Идите влево и запрыгните на платформу, которая доставит вас повыше, к следующему двигающемуся камню. Убив с него «птичку» вверху, прыгайте на распадающуюся платформу и с нее быстро влево через колонну. Убив еще одного летуна, возьмите оружие и заберитесь повыше при помощи лифта. Скоро вы увидите раскачивающуюся цепь вверху. Убив летающего врага, уцепитесь за нее и прыгайте влево на лифт. На нем езжайте в самый верх и, взяв там звездочку (бессмертие), спрыгните вниз вправо и убейте паука. По обваливающимся платформам справа прыгайте вверх, пока не доберетесь до лианы (если прыгать по тем, что справа, все время вверх, можно взять дополнительное оружие). С нее при первом же удобном случае спрыгните влево, чтобы разделаться с синими чертями, крутящимися в воздухе. Прыгайте по полкам вверх и, убив птеродактиля, летящего на вас слева, запрыгните на цепочку, а с нее — на лифт слева. Попав на камень справа, убейте передвигающихся по воздуху врагов и спрыгните вправо на водопад. Теперь по обваливающимся платформам скачите вверх и слева найдете выход из эпизода.

Эпизод 3

Прыгайте на платформу справа и, когда она будет в максимально верхнем положении — правее на разваливающуюся платформу и с нее на стенку слева. Убив птеродактиля и дождавшись, когда платформа слева поедет вверх, прыгайте на нее и езжайте

вверх. Убив летуна, прыгайте на разваливающийся камень и потом на платформу справа. Теперь нужно, запрыгнув на такой же камень справа вверху, быстро прыгать на лифт над ним. Езжайте вверх и, не торопясь и не прыгая, сойдите перед колючками влево и быстро прыгайте вверх (если свалиться вниз влево, можно собрать призы и взять жизнь). Прыгайте дальше, и, добравшись до хода налево, идите в него, и, став на обваливающийся камень, ударьтесь пару раз головой о потолок там, где он слаб, после чего быстро сойдите с камня. Подождав, пока он восстановится, и после этого еще пару секунд, повторите операцию. Таким образом вы скоро выберетесь наверх. Взяв банан и убив динозавра и паука, станьте на качели и летите влево. Пройдя в эту сторону по коридору, ползите под колючками, и, оказавшись на левом лифте, прыгайте с него вправо вверх. Убейте летуна и разберитесь с птеродактилем и пауком. При помощи обваливающейся платформы запрыгните на лифт справа и доберитесь до утеса с выходом, перепрыгнув огни сталагмита.

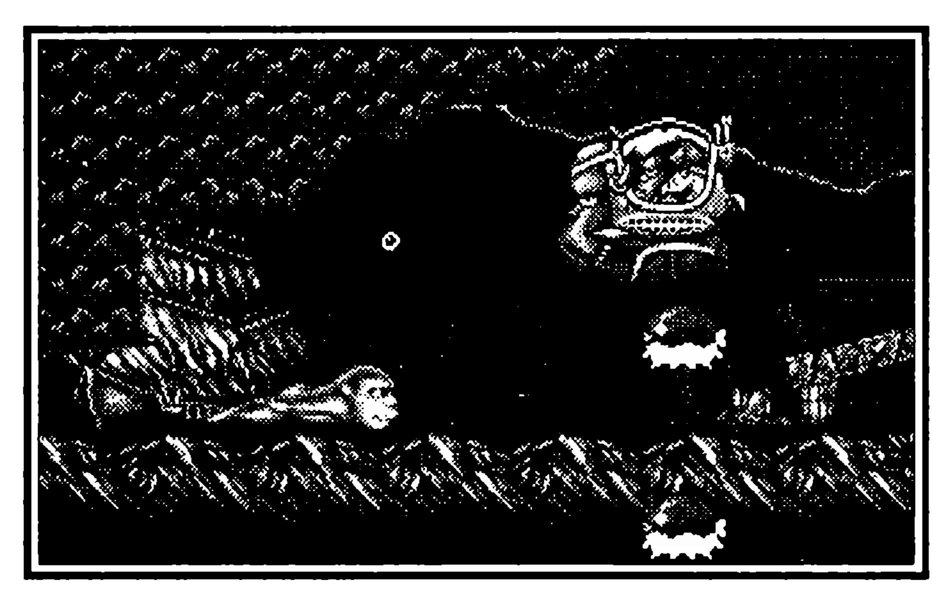
Босс 2



Это также очень простой поединок. Деретесь вы со странным пигмеем, который обрушивает на Токи целые орды макак. Но все, что вам нужно делать, чтобы победить его и не попасться самому, — это стать в левый угол и оттуда непрерывно бить врага и его приспешников. Для уничтожения босса хватит и двух атак (его, а не ваших).

Уровень 3

Эпизод 1



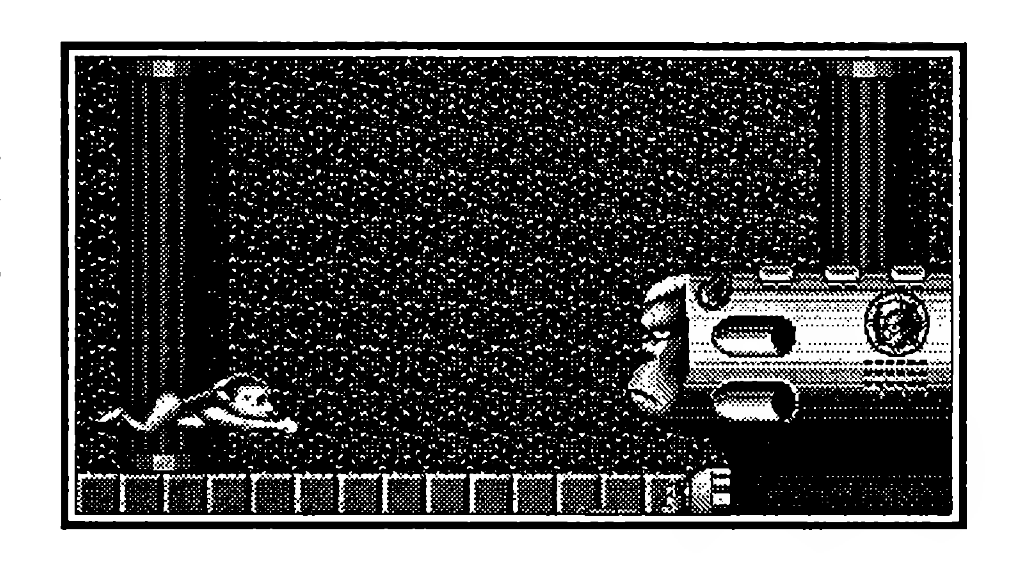
Этот уровень мы проведем под водой, как и положено порядочной обезьяне (или не положено...или не обезьяне...). В общем, двигайтесь вперед и, сразу поднявшись вверх, стреляйте по плывущему на вас батискафу. Как только он упадет вниз, двигайтесь в том же направлении, снова поверху, и, когда пещера начнет сужаться, на вас нападет еще один батискаф (чтобы не попасться под колючки, что бросают коричневые черепахи, нужно плыть выше них). Уничтожив его, спуститесь пониже, хватайте желтую звезду (бессмертие на некоторое время) и плывите вперед — скоро перед вами окажется выход из эпизода.

Эпизод 2

Этот эпизод также не слишком большой, но без подсказок не так-то просто найти в нем выход. А все довольно непритязательно. С самого начала плывите вправо по каналу и поднимитесь вверх, где двигайтесь налево под колючей черепахой. Слева в углу вверху возьмите оружие и плывите вправо, уничтожая врагов и не спускаясь вниз до того места, где справа путь вам преградит твердая стена. Спуститесь вниз через проход слева чуть ниже вас и плывите вправо вниз. Около таблички с надписью Exit поднимитесь вверх и возьмите огненное дыхание.



Эпизод 3



Плывите по нижней кромке вперед, уничтожая врагов, и скоро доберетесь до ямы с колючками. Между ними спуститесь вниз и плывите влево в нижний проход. Добравшись до левого угла, возьмите новое оружие и плывите по самому нижнему ярусу вправо. Плывите вперед, уничтожая врагов (если на развилке подняться в верхний тоннель, можно взять много призов и проберитесь через камешки, зависшие в воде. Скоро вы доплывете до длинного тоннеля с колючками в полу. Проплыв вправо, поднимитесь вверх и завершите эпизод.

Босс 3

Этот босс также не очень сложен, так как непроходимо туп. Выглядит босс как подводная лодка с обезьяньей головой в носу. Орудует босс торпедами, которые выпускает в большом количестве и с разной скоростью. Это не беда — торпеды легко отбиваются, что сильно облегчает вам жизнь. А уж если у вас есть сильное оружие, так это вообще плевое дело. Единственное, что может составить вам какую-то проблему — нападения самого корабля, который совершает иногда вылазки в противоположный угол экрана. В этот момент морда у обезьяны становится непроходимо тупой и мерзкой, и лодка плывет влево.

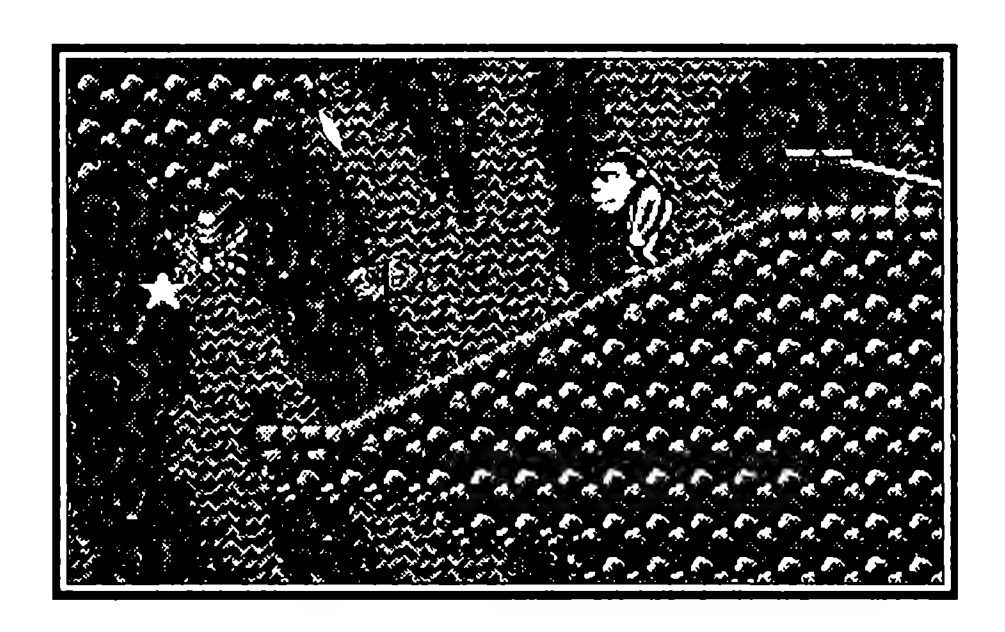
Уровень 4

Эпизод 1

Спрыгнув вниз, пройдите вправо и сбейте паука на потолке. Спрыгнув вправо вниз, при помощи качелей возьмите новое оружие справа на уступе, после чего идите еще ниже влево и, уничтожив парочку врагов на краю обрыва, возьмите звезду и прыгайте вниз. Спустившись ниже еще на ярус и убив летающего чудика, идите вниз в правый тоннель. Здесь двигайтесь влево и, чтобы взять дополнительную жизнь слева в воздухе, прыгните на муху, когда она будет под вами, и уже от нее отскочите к призу. Спустившись к месту, где много столбиков и перекрытий, идите вправо и, убив динозавра из яйца, спрыгните (перед этим можно взять оружие вверху при помощи лифта) в дыру справа, прижавшись к правой стенке. Так вы пролетите два яруса и окажетесь на спуске. Идите влево и, спрыгнув вниз около сталагмита, разбейте его и потом еще один слева — здесь найдете выход из эпизода.

Эпизод 2

Идите вниз по ступенькам и спрыгните вниз. Под вами сыпучие полы, и, если вы хотите добраться до звезды слева, вам нужно с верхнего яруса прыгать на черепаху слева, с нее на пол и потом обратно вправо, уже со звездой (если вы попадете пятой точкой на шипы, то и звезда вам не поможет). Идите вправо и уничтожьте паука, после чего спрыгивайте вниз и бейте черепах слева (сразу три штуки, поэтому звезда не помешает). Взяв при помощи движущейся платформы призы слева, вернитесь на платформу справа и спрыгните вниз, направив Токи как можно правее, чтобы не свалиться на колючки. Возьмите приз справа и, спрыгнув вниз вправо, быстро развернитесь влево и убейте черепаху здесь. Разбив сталагмит, идите влево и расправьтесь с динозавром,



после чего прыгайте вниз — там платформа, которая под вами обвалится. Вам же того и надо — вовсе не обязательно прыгать вправо на ярус возле платформы — там ничего, кроме огненного дыхания, нет. Спрыгнув вниз, быстро сойдите вправо с обваливающегося пола и идите по ступенькам вниз, убивая жуков. Спрыгнув вниз, идите влево, расправляясь с динозаврами и летунами, пока не доберетесь до конца уступа. Перед вами внизу зеленый камень. Станьте на него и вместе с ним летите вниз. Как только окажетесь на платформе, идите вправо на опускающийся лифт, с него быстро еще правее, и так далее, пока не доберетесь до уступа справа. Здесь при помощи лифтов в углах двигайтесь вверх и, добравшись до таблички входа, убейте сначала прилипалу справа вверху (либо просто не прыгайте, а сойдите вправо).

Эпизод 3

Идите вправо и, взяв оружие, направьте выстрелы по диагонали вверх, чтобы снять одновременно летуна и динозавра. Убив их, перепрыгните яму и точно также расправьтесь еще с одним динозавром. Убив летуна, прыгайте на лифт и езжайте вверх. Спрыгнув влево, подойдите к зеленому камню и, запрыгнув на него, быстро прыгайте вправо, стреляя по летуну и черепахе. Пройдя по коридору, уничтожьте динозавра внизу и спускайтесь дальше, пока не доберетесь до платформ справа, на которых ходят зеленые черепахи. Убив их, по платформам прыгайте вверх и на третьей, где есть путь вправо, идите вперед. Добравшись до колодца, ведущего вверх, прыгайте по перекладинам (на верхней ходит черепаха) и вверху слева возьмите арбуз. Теперь идите вправо и, перепрыгнув на уступ за монетами, спрыгните вниз. Справа на вас сразу же нападет черепаха. Разделайтесь с ней и идите вправо, где, направив огонь по диагонали вперед, уничтожьте двух летающих врагов и завершите эпизод.

Босс 4

Этот босс уже намного сложнее предыдущих, и справиться с ним не так-то просто. Это летающий глаз, который атакует вас глазами поменьше, бросая их вниз. Чтобы сражаться с боссом, станьте посередине экрана и, подпрыгивая, обстреливайте его и глаза поменьше. В какой-то момент мелкие глаза полетят в вас, и вам нужно успеть разбить как можно большее их количество, чтобы не быть убитым. В это же время полетит и большой глаз — он пролетает внизу под вами, и лучше всего будет, если вы его перепрыгнете.

Уровень 5

Эпизод 1

Первый эпизод уровня чрезвычайно прост. Вам нужно всего лишь спуститься вниз по пылающему колодцу, где нет никаких врагов и препятствий. Единственное, что вам остается делать, так это собирать призы.

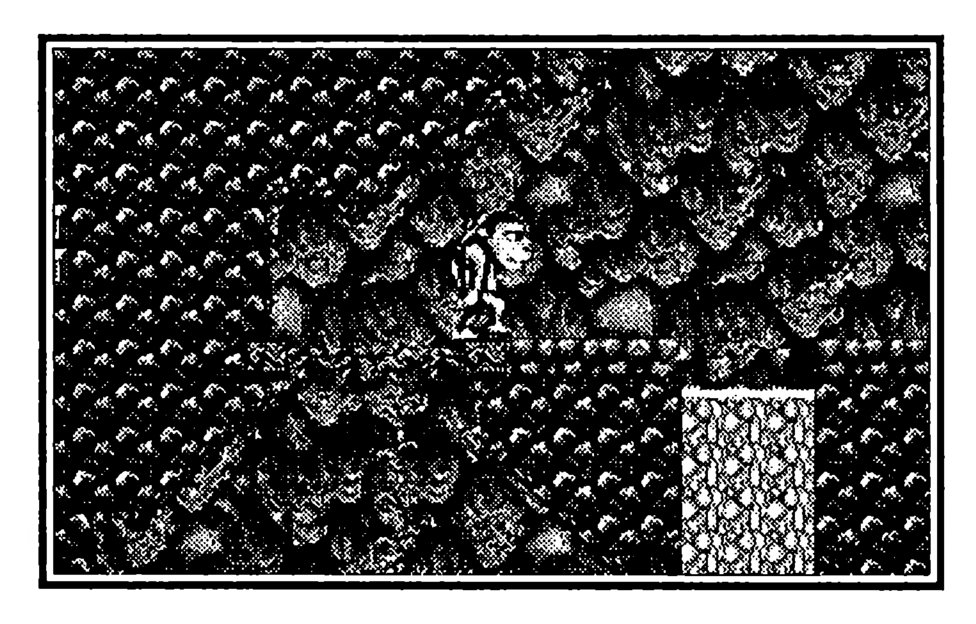
Эпизод 2

А вот во втором эпизоде уже много сложнее. Начинается все с того, что вам необходимо перебраться через реку из лавы. Сделать это нужно с помощью плавающего по

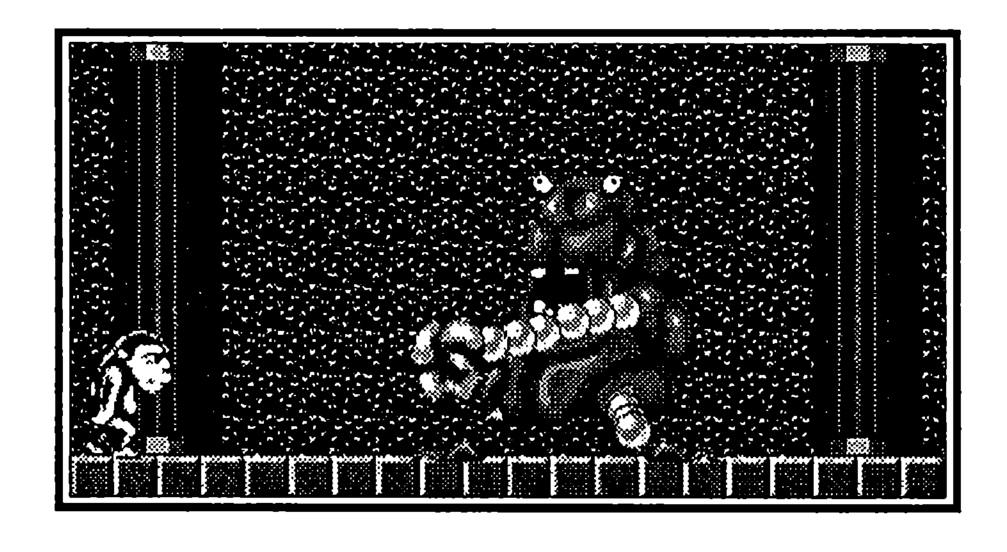


лаве камня, в то время как снизу по вам какой-то монстр бросается огнями. Как только окажетесь на камне, стреляйте перед собой, чтобы отбить птеродактиля, и потом, став на правый край камня, вверх — чтобы снять оттуда летучую мышь. Сразу после этого прыгайте на камень справа, а с него, до того как камень опустится в лаву, — вправо на уступ. Прыгайте в ямку с тонким полом (не вздумайте прыгать на нем!) и идите вправо, на ходу стреляя в динозавра. Убив его, прыгайте вниз на передвигающуюся платформу и плывите на ней вправо, уничтожая врагов. Пересев на вторую, доберитесь до следующего уступа и уничтожьте жар-птицу и летающих чудиков. Добравшись до провала справа, посмотрите вниз и спрыгните в него, после чего идите влево, уничтожая птиц и динозавров — скоро вы доберетесь до следующего участка раскаленной реки. Стоя на правом берегу, уничтожьте жар-птицу слева (это она бросала в вас огни в самом начале эпизода) и только после этого садитесь на платформу. Доехав до столба, спрыгните на него (вверху есть платформа), и с него сразу на лифт слева. Добравшись до уступа, убейте нескольких птичек и динозавров. Снова добравшись до огненной реки, убейте еще одну жар-птицу и на платформе езжайте влево прямо до выхода.

Эпизод 3



Став на платформу, пригнитесь и езжайте влево. Когда мимо вас пролетит чертик с копьем, встаньте и расстреляйте его. С платформы прыгайте на островок, где стоят качели. С их помощью летите вправо на уступ и идите вправо, перепрыгивая ямы с лавой. Где-то здесь на вас нападет огромная обезьяна-зомби. Чтобы убить ее, придется долго прыгать у нее на голове (наиболее безопасный способ), либо не менее долго стрелять по ней. При помощи вторых качелей летите влево (справа ничего, кроме яблока и пути в начало эпизода, нет) и, перепрыгнув пару ям, уничтожьте жар-птицу. Спустившись вниз по ступенькам, снимите чертика вверху и затем еще одного чудика слева на уступе. Прыгайте в яму слева и быстро идите в эту сторону, чтобы не свалиться в лаву, когда обрушится пол. Проползите в узком участке пещеры и станьте на плавающую платформу. Плывите влево до конца, чтобы взять оружие, а потом поднимитесь вверх по лиане. Запрыгнув влево вверх при помощи качелей, идите вперед и уничтожьте жар-птицу. Спустившись по ступенькам и перепрыгнув ямку, уничтожьте двух чертей вверху, а потом сталагмиты и еще одного черта. Прыгайте в правый угол вниз и потом еще раз вниз, прижимаясь к левой стене, — здесь можно взять жизнь. Поднимитесь затем по лиане к цепочке, раскачивающейся между двумя растениями, и переберитесь на вторую лиану, с которой уже прыгайте вправо. В яме с монеткой вы найдете выход из эпизода.



Босс 5

Белчер, так зовут этого босса, довольно сложен, но не так, как предыдущий босс. Вам просто нужна довольно хорошая реакция (а уж если вы досюда дошли, она у вас будет, это точно) и немного изворотливости. Стойте в левом углу и постоянно стреляйте по врагу (точнее, по его руке), а также отбивайте буквы, которые он в вас бросает. В какой-то момент рука босса удлинится, и вам нужно будет перепрыгнуть кулак, который болтается на ее конце. После этого останется только повторить операцию (первый раз рука нападает снизу, второй раз — сверху).

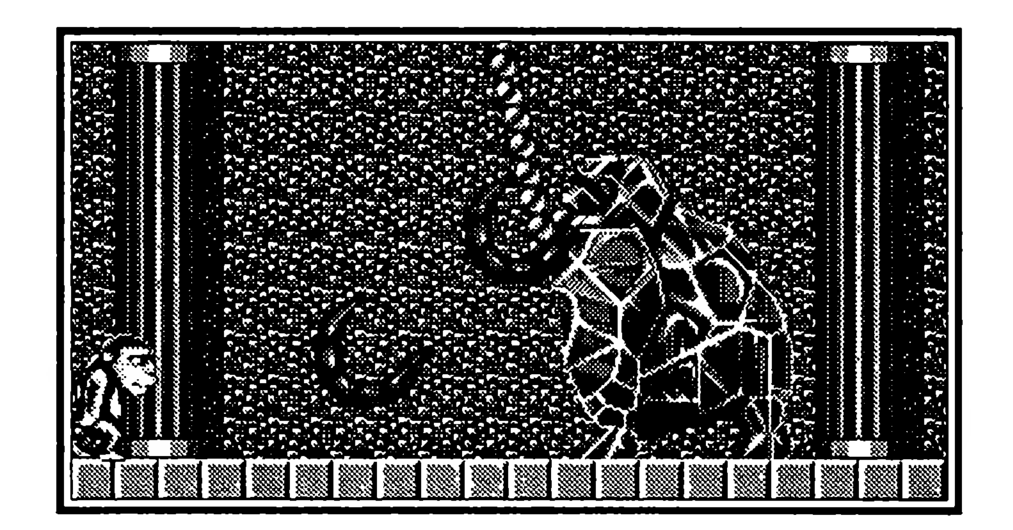
Уровень 6

Эпизод 1

Этот уровень очень сложен, ведь Токи попадает в ледник. Здесь все скользкое и холодное, куча ловушек и врагов, поэтому придется быть втрое осторожнее обычного. Для начала вам необходимо оружие. Чтобы взять его, доберитесь до противоположного заснеженного склона (не прыгайте по тонкому полу!) и прыжками заберитесь по склону вверх, чтобы приобрести большие шары. Теперь разгонитесь и прыгайте на склон слева, а там, добравшись до верха, точно так же разгонитесь и прыгайте на склон справа. Забравшись таким образом наверх, идите влево и на лифте поднимитесь на ярус выше, где на вас нападет прыгающая макака. Убрав ее с пути, идите вправо и поговорите по душам еще с одной. После этого спуститесь вправо вниз, стреляя перед собой (надеюсь, у вас еще есть большие шары). Спустившись в угол справа, быстро заберитесь наверх и разбейте стену из кирпичей справа от вас (если шариков нет, придется идти влево и плыть при помощи платформ по нижней части пещеры). Пройдя вперед, при помощи лифта заберитесь на второй ярус и идите вправо, отстреливая макак, пока не окажетесь у колодца, прикрытого тонкими кирпичами. Разбивайте их и летите вниз, только не стойте долго на кирпичах внизу — вас справа ждет выход.

Эпизод 2

Сделайте движение влево и, когда Токи начнет самостоятельное путешествие по льду, стреляйте перед собой, чтобы уничтожить всех врагов на его пути. Добравшись до пригорка, на который с разгону вы не заскочите, возьмите кеды и прыгайте влево, чтобы стать на платформу. Она повезет вас вправо, где вы должны будете пересесть на платформу, что двигается вверх-вниз за вторым водопадом (приз справа лучше не брать — спокойнее будет). Поднявшись вверх, первым делом прикончите двух макак (холодно зимою маленькой макаке, примерзают руки к волосатой...), а потом уже дуйте влево, где найдете выход. Кстати, если пойти вправо и через просто немыслимые трудности пробраться дальше, ничего не получится — вы найдете тот же выход.



Эпизод 3

Перебравшись через яму на платформе, поднимайтесь на второй вверх идите вправо по платформе, уничтожая прыгающих чудиков и пауков. Взяв звезду, ползите вверх и двигайтесь влево, проходя мимо врагов, и по лиане перепрыгните на платформу слева. Убейте крутящегося врага и по камням доберу-



тесь до лифта. На нем езжайте до платформы справа. Убив летучую мышь, прыгайте вниз вправо и, перебравшись через колючки, доберитесь до очередной лианы. Поднимайтесь вверх и, убив чудика наверху, на лифте езжайте вверх, стреляя над собой, чтобы сбить черта с большим копьем. Идите влево и на платформе доберитесь до лифта. Езжайте вверх и пересядьте на платформу, что движется там влево-вправо. Добравшись до камня, с него переберитесь на лифт и езжайте вверх. Идите влево и, поднявшись по ступенькам и поубивав несколько врагов, на платформе езжайте вправо. По лиане заберитесь наверх и идите влево, прыгая по платформам. Прибив еще одного большого черта, вы перейдете к поединку с боссом.

Босс 6

Поединок с этим боссом довольно прост, хотя обледенелый мамонт и выглядит ну очень грозно. Вам необходимо, дождавшись, когда мамонт оттает, стрелять ему по пузу, перепрыгивая бивни, что он бросает в вас. По ним, кстати, можно еще и прыгать. Старайтесь следить за движениями бивня, так как один раз он летит далеко, и вы сможете перепрыгнуть его, стоя в углу, а второй раз — близко, и нужно немного переместиться вправо, чтобы уйти от оружия босса. Ну и не забывайте почаще стрелять.

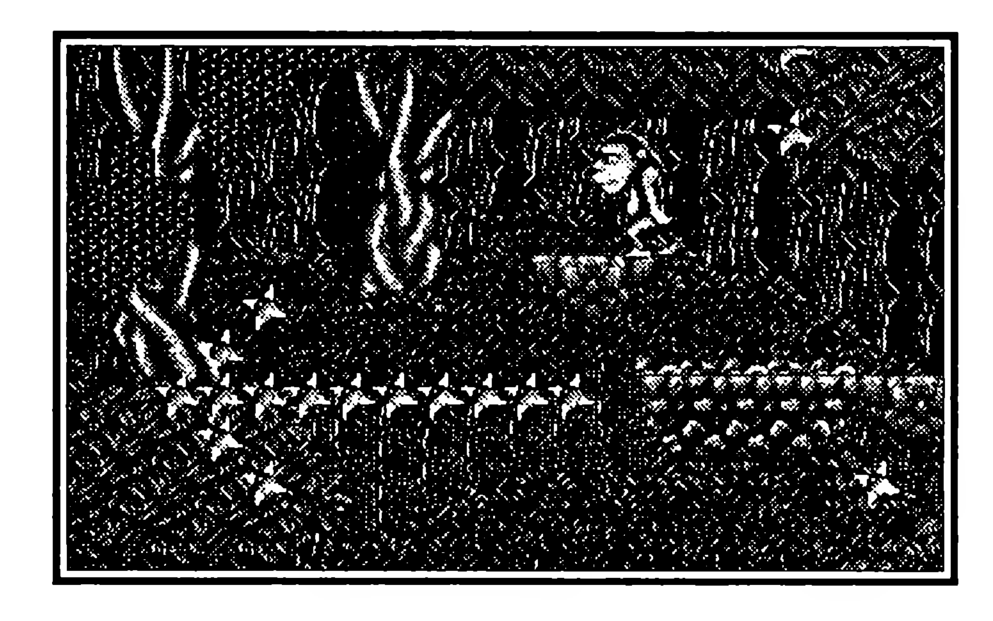
Уровень 7

Эпизод 1

Идите вправо, и, разделавшись с черепахой и прыгающим чудиком, при помощи лифта заберитесь на платформу второго яруса. Взяв слева призы, прыгайте на качели и летите вверх, предварительно уловив момент, когда игуана вверху в очередной раз высунет язык. Попав наверх, прыгайте по врагу и стреляйте влево по другим, после чего заберитесь вверх по ступенькам и возьмите жизнь. Теперь ползите вправо по лианам, сбив двух чудиков, и, взяв оружие, идите вправо по обваливающимся кирпичам и, убив чудика и игуану, взберитесь выше на ступеньки. Убив черепаху справа, возьмите приз и ползите по лиане вниз. Снимите двух черепах и, взяв оружие, ползите вверх по очередной ветке (обойдите игуану и прикончите нескольких чудиков) и идите вправо. Спускайтесь вниз по лиане мимо игуан и пройдите вправо к выходу из эпизода.

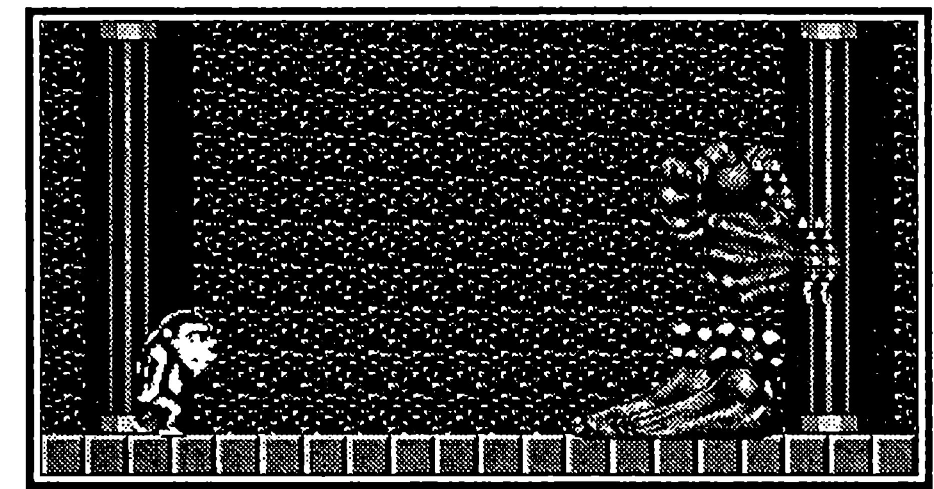
Эпизод 2

Идите вправо и, прикончив черепаху, спрыгните вниз. Теперь, направив выстрелы по диагонали вниз, убейте динозавра и спрыгните вниз на падающие кирпичи. Быстро идите вправо, стреляя иногда на ходу в рыбу, которая прилетит справа. Уничтожив ее, спрыгните вниз и убейте птеродактиля и потом паука, после чего возьмите оружие и спрыгните на один ярус вниз вправо. Идите вперед и убейте динозавра, после чего спрыгните вниз. Став на кирпичи, под которыми есть земля, упадите вниз и затем спрыгните еще ниже справа на кочку, после чего сразу же стреляйте вправо, чтобы убить рыбу. Спрыгните еще ниже и, как только окажетесь на платформе внизу, сойдите с нее влево, чтобы не сесть на колючки. Стоя на платформе, убейте летуна слева и дождитесь, пока сверху приедет платформа. Езжайте на ней



вверх и перейдите на платформу слева, которая довезет вас до лифта в левом углу. Спускайтесь вниз и убейте птеродактиля, после чего пересядьте на платформу справа. Езжайте вперед и сойдите на предпоследнюю справа яму, в которой сидит динозавр. Убив его, пробивайте себе дорогу вниз (по самому левому кирпичу), пока не найдете выход.

Эпизод 3



Прыгайте на платформу справа и на ней доедьте до уступа. Идите влево — там висит лиана, по ней заберитесь наверх, предварительно сняв красного чудика, и двигайтесь по лианам вправо. Попав на платформу справа, убейте еще одного чудика и прыгайте как можно дальше в правую сторону. Быстро сойдите с кочки и ползите вверх по лиане, уничтожая красных гадов. Добравшись, наконец, до выхода, сойдите влево и прыгайте на лиану, с которой можно попасть на двигающуюся слева платформу. Убив еще парочку врагов, при помощи следующей платформы поднимитесь вверх и идите вправо. По лиане заберитесь выше и переберитесь влево на платформу, которая доставит вас на уступ с крайней левой лианой. Убив чудика, заберитесь еще выше и, пройдя вправо, по платформам доберитесь до выхода: он находится в левом углу экрана.

Босс 7

Этот враг чрезвычайно прост. Представляет он из себя части статуи — две ступни, два кулака и сердце. Как вы понимаете, бить нужно именно сердце, так как другие части тела этого врага являются всего лишь защитой главного органа. Но это не означает, что вам нельзя от них защищаться. Чтобы ноги не затоптали вас, полезно иногда стрелять по ним — тогда ступни взорвутся и отступят немного назад, и так далее.

Уровень 8

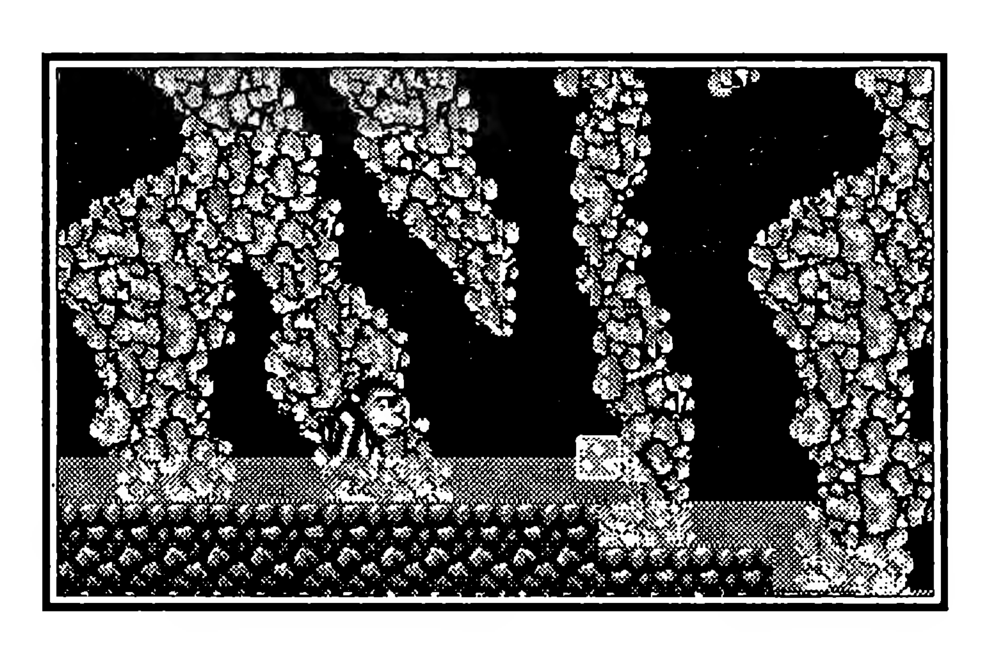
Теперь Токи попадает в пещеру, полностью покрытую мраком. Вы практически ничего не можете разглядеть здесь, зато враги видят свою жертву очень даже хорошо. Но и у вас есть способ приоткрыть ненадолго черную завесу: нужно просто сделать выстрел, и тогда на какое-то мгновение пещера осветится.

Эпизод 1

Начав игру, сбейте черта над головой и затем двигайтесь вправо по зыбкому желе, которое покрывает пол. Спускаясь вниз по ступенькам, не забывайте стрелять перед собой, чтобы не попасться в пасть двум летающим рыбам. Поднявшись вверх при помощи столбика желе, перепрыгните яму с колючками внизу справа (но только когда станете на твердый пол рядом с обрывом) и расправьтесь с несколькими рыбами за стенкой. После этого, став на длинную полосу желе, идите по ней вправо, постоянно подпрыгивая и уничтожая врагов. Не спускайтесь слишком низко в желе, чтобы не упасть в пропасть, но и не пропустите оружие, которое лежит в конце дорожки. Добравшись до противоположного берега, идите вправо, уничтожая врагов, и, перебравшись через каменный столб, по платформам с желе идите вправо. Опустившись на твердую землю, присядьте и разбейте сталагмит, появившийся на дороге. Пройдя вправо до тупика, возьмите в яме внизу оружие и двигайтесь по желе вверх



через колодец. Сойдите вправо и, присев, разбейте сталагмит, после чего прикончите черта и при помощи платформ двигайтесь влево. Здесь на вас нападет еще один черт, убейте и его и доберитесь до выхода через еще одну пропасть.

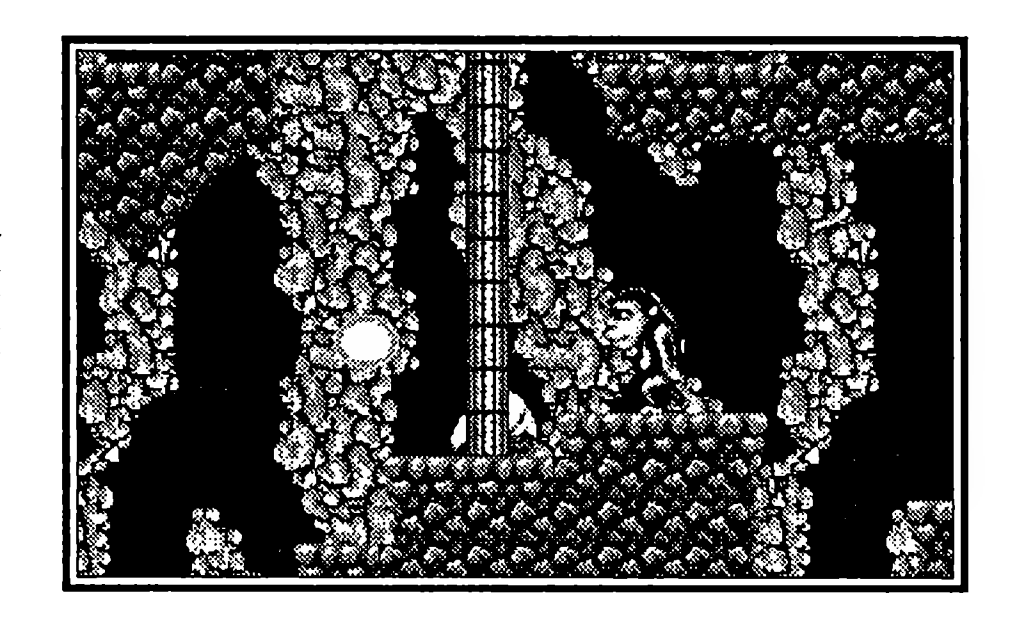


Эпизод 2

Поднимитесь по желе вверх и идите влево, убивая врагов. Скоро вы доберетесь до лифта, который повезет вас вниз. Спустившись до комнаты, перепрыгните с лифта на лиану и потом на цепочку. Убив паука, прыгайте вправо на платформу над колючками и быстро проходите вправо, пока она не разломалась под вами. Став на твердую поверхность, идите вправо и прыгайте вверх по перекрытиям (если хотите взять несколько монеток, придется лезть по лиане влево), выбравшись на поверхность, спрыгните вниз и быстро идите по обваливающемуся полу вправо. Запрыгнув на стену, избегите встречи с птицами и спрыгните вниз по колодцу. Идите вправо и при помощи желе переберитесь на противоположный берег ямы (можно также приобрести банан во втором канале вверху). Выбравшись вверх при помощи лифта, пересеките еще одну яму с обваливающимся полом. Взяв оружие и дольку арбуза, идите верхним путем и, уничтожив двух пауков, поднимитесь вверх на лифте в правом углу. Идите влево, уничтожая врагов, и в тупике, пробив пол, вы найдете выход.

Эпизод 3

Прыгайте влево по колоннам, не забывая изредка освещать себе путь. Взяв оружие, прикончите зеленую черепаху, прыгнув ей на голову, и потом, сойдя вниз, разберитесь с несколькими сталагмитами, выросшими слева. Убив динозавра, переберитесь при помощи платформы на уступ слева и, прыгнув на качели, летите на стену. Спрыгнув вниз, уничтожьте двух черепах, езжайте влево еще на одной платформе и там поднимайтесь вверх по перекрытиям. Езжайте вправо на платформе, перебираясь через платформы и уничтожая врагов. Добравшись до уступа справа вверху, запрыгните на него и пройдите вправо по нижнему ярусу (на верхнем можно взять несколько монеток, если проползти под крутящимися звездами), перебираясь через врагов и ямы. Вас ждет поединок с боссом.



Босс 8

А вот и злая колдунья, которая утащила девушку Токи! Это действительно сложный враг, но и на него есть управа. Вам придется разобраться с первым воплощением колдуньи, с которой позже мы встретимся еще раз. Здесь все довольно просто, хотя и не без намека на сложность. Вам нужно, избегая встречи с ней, стрелять по колдунье и отбивать огни, которые она на вас насылает. Старайтесь выстрелить во врага при каждом его появлении как можно больше раз.

Уровень 9

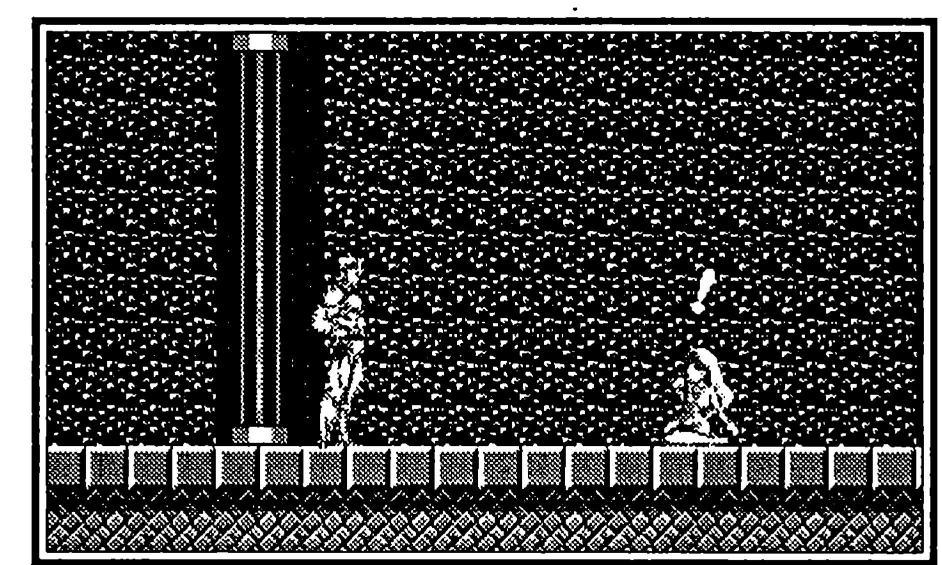


Эпизод 1

Взяв оружие, идите вправо и, направив выстрелы вверх по диагонали, сбейте большую летающую обезьяну. После этого, не подходя близко к подъему, уничтожьте огромную обезьянью голову и только потом идите вперед. Уничтожив обезьяну на горе, пройдите под прессом, когда он поднимется вверх. Поднявшись еще выше, убейте белого рыцаря и уничтожьте несколько сталагмитов, после чего еще одного рыцаря на следующем пригорке. Пройдя под очередным прессом, спрыгните в яму, чтобы завершить эпизод.

Эпизод 2

Этот отрезок довольно сложен для прохождения, но по замыслу чрезвычайно прост. Вам нужно, перепрыгивая с тачки на тачку, разъезжать по рельсам, пока не доберетесь до пункта назначения. Первый раз вам придется перепрыгивать уже довольно скоро, причем тачка стоит на том же уровне, где находитесь и вы. Следующая — справа немного выше, езжайте на ней до самого конца (не прыгайте на тачку внизу), и потом на следующей — вправо, перепрыгивая колючки. Скоро доедете до перекрытий — по ним прыгайте вверх и на очередной тачке катитесь влево, пока не доберетесь до последней. Здесь проедьте сидя под первой группой колючек, вторую перепрыгните и завершите эпизод.



Эпизод 3

Убив первого рыцаря (будьте осторожны, чтобы не получить огненным шаром по голове), пройдите под прессом и по головам еще двух врагов запрыгните на уступ (дождитесь, когда они бросят огни, и только потом прыгайте), где вырастет сталагмит. Уничтожив еще два после этого, а также белого рыцаря, спрыгните вниз и уйдите еще от одного врага, после чего пройдите под прессом. Взяв оружие, поднимайтесь на горку, где вас ждут еще несколько врагов, и, добравшись до тупика, запрыгните на маленький уступ вверху, и с него — на платформу слева вверху. Убейте две обезьяньи головы и потом рыцаря и, взяв оружие, пройдите под прессами, уничтожая летающих обезьян. Совсем скоро вы доберетесь до выхода из эпизода.

Босс 9

Это та же колдунья, но на сей раз она с подмогой. Уничтожить ее саму не сложно, все делается точно так же, как и в предыдущий раз. Но вот после того как умрет колдунья, появляется демон. Его бить уже несколько сложнее. Вам нужно, стоя в левом углу, подпрыгивать и стрелять в сердце, которое скрыто грудной клеткой. В то же время Токи нужно уходить от пасти врага, которая летает на длинной шее, и других пакостей, которые летят в героя. В основном, это колючки, но довольно часто встречаются и призы.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФЛИНКА

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Флинк — симпатичный средневековый парнишка, с которым постоянно случаются какие-то приключения, из которых он редко может выбраться самостоятельно. То в лесу заблудится, то в незнакомом городе потеряется. В общем, не жизнь, а малина. Знай себе броди по миру и набирайся впечатлений, а с неприятностями как-нибудь уж справимся. Вот и на этот раз Флинк забрел не куда-нибудь, а в королевство злобных драчливых монстров, которые ну никак не хотят принимать его за своего, да еще и стараются отделаться от Флинка при помощи своего волшебника. Поэтому придется растолковать им, кто где хозяин и где вообще раки зимуют.

Меню и загрузка

Все менюшки и заставки в игре сделаны просто прекрасно, как, впрочем, и она сама. Потрясающее качество изображения и увлекательность игры не дадут вам отойти от нее ни на минуту, пока все уровни не будут пройдены. В этом заслуга в том числе и грамотно проработанного внешнего вида игры. Но приступим к разбору «пряников» непосредственно.

Увидев основную заставку, нажмите кнопку Start — появится серое облачко, на котором вы увидите указатель в форме руки и две надписи:

Start — загрузка игры;

Options — установка параметров игры.

В первую очередь нас интересует второе, поэтому и отправимся сюда. Установив указатель-руку на вторую надпись, нажмите любую кнопку (А, В или С), и перед вами — меню опций. Сверху по порядку смотрим надписи:

Change Controls — смена варианта управления персонажем (всего три способа);

3 Continues — установка количества продолжений (можно устанавливать также бесконечное число в режиме практики);

Language — выбор языка сопровождения (можно, помимо установленного английского ставить немецкий и французский);

Sound Test — прослушивание мелодий игры;

Music Test — прослушивание звуков игры.

Начав игру, обратите внимание на меню экрана. Оно не такое уж представительное, но за этим много чего скрывается. Слева в верхнем углу находится колба (в начале игры она совершенно пуста) — это вроде как шкала магии, которую вы используете. В центре же экрана, также вверху, в иконке устанавливается сам вид магии. В правом верхнем углу — количество жизней.

Нажав кнопку старта, в меню вы увидите довольно обширный и, что самое главное, интересный список. Вот что обозначают надписи в этом меню:

Read Scroll — прочесть свиток;

Select Spell — выбрать магию;

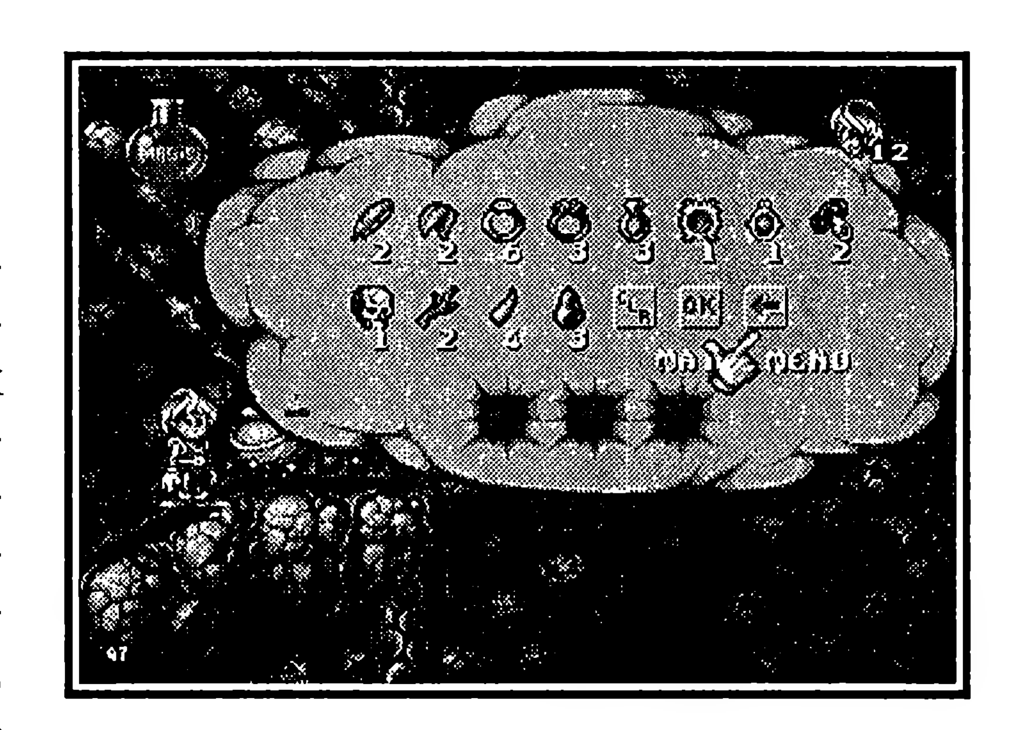
Create Spell — создать магию.

Leave Level — покинуть уровень и перейти в следующий. Эта функция работает только тогда, когда вам доступно меню чит-кодов (об этом читайте в конце описания).



Управление

Кнопка Start — пауза в игре;
Кнопки D-pad — управление персонажем и курсором;
Кнопка A — действие;
Кнопка B — прыжок;
Кнопка C — магия.



Описание магий

1. Spirit Bomb — самая простая и эффективная магия. Как видно из названия, в результате правильного составления снадобья (об этом читайте в самом конце прохождения) вы получаете Волшебные Бомбы. Бомбы действительно волшебные, так как имеют даже некоторые зачатки интеллекта: работают только тогда, когда рядом есть враг, самостоятельно наводятся и вообще очень эффективно работают. Раздражает иногда только то, что бомбы не летают по прямой траектории, а плавно приближаются к врагу, причем довольно медленно, что позволяет ему изменить местонахождение. Применение каждой бомбы отбирает у вас примерно десятую часть магической энергии, часть из которой можно восстановить за счет полученных от врагов спеллов.

2. Quick Crow — также полезная магия, но только в некоторых местах игры. Состоит она в том, что вы можете вырастить до определенного размера росток растения, торчащий из земли в определенных местах. Это зеленый лист, который немного подрагивает на ветру, его можно встретить всего в что-то около двух местах игры.

3. Lightning Bolt — очень сильная магия, которую, однако, применить, в общем-то, негде. Попробовав использовать Молнии, вы потеряете половину всей магической энергии, но зато увидите такой фейерверк, что прежде и не снилось. Удары молнии сверкают по всему экрану, ими можно уложить добрую часть врагов (можете, кстати, попробовать эту магию в одном из уровней Секретной Зоны 2, где вокруг летает много голов).

4. Demon — магия, которую можно довольно эффективно использовать. Причем эта магия имеет две разновидности: простая и усиленная. Использовав ее, вы получите злобную рожицу, которая будет некоторое время (именно некоторое, поэтому не пугайтесь, когда рожица исчезнет!) летать вокруг вас и отбиваться от особо настойчивых врагов. Применив ее еще раз, Флинк получит удвоенную рожицу, которая действует в два раза дольше.

5. Shrink — эту магию вы используете всего лишь однажды, чтобы попасть в Секретную Зону 1. Магия позволяет сделать Флинка маленьким и пролезть в отверстие в яблоне, где и будет проходить четыре секретных уровня этой зоны.

6. Dust Devil — вызывает вихри, которые могут смести с лица земли целую кучу врагов. Но делать это не всегда удобно: пока вихри занимаются некоторыми врагами, другие преспокойно нападут на вас и сделают нужное им нехорошее дело.



7. Ghost — эта магия также используется в игре всего однажды, и так же для того, чтобы попасть в Секретную Зону (2). Это происходит уже в конце игры, в прохождении все подробно описано.

8. Shield — магия наподобие Demon, только вместо головы вокруг вас летают три шарика, которые и отбивают попытки врага напасть. Плохо только, что, отбивая врагов, шарики сами уничтожаются. Поэтому придется, используя эту магию, постоянно подпитываться, а стоит это удовольствие недешево — треть магической энергии.

9. Platform — совершенно бесполезная магия, так как получаем мы ее в самом конце игры, да вообще применить ее негде. С помощью ее вы можете выращивать облака, по которым далее возможно прыгать. Облака висят не все время, через несколько секунд они исчезают, но и этого вполне достаточно для магии, которая не применяется.

Полное прохождение

Зона 1 — Лес

Уровень 1



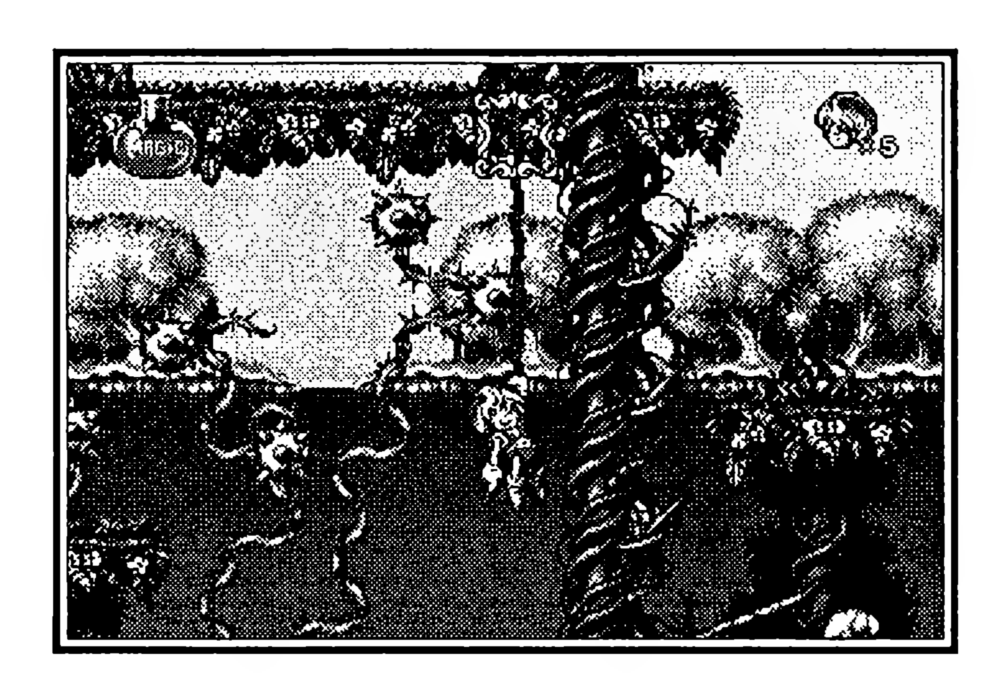
Начав первый уровень (приготовьтесь быть терпеливыми — всего их около двух десятков), быстренько оглядитесь вокруг. Вы в волшебном лесу, где полным-полно злобных и вооруженных до зубов карликов. Чтобы убить такого врага, нужно прыгнуть ему на голову, — это на некоторое время лишит его сознания, после чего нужно либо прыгать на него второй раз, либо взять в руки (кнопка А) и, раскрутив, бросить вперед (та же кнопка). Во втором случае вы сможете избавиться и от других врагов. Есть здесь и враги, которые не поддаются на ваши уловки и после первого удара не останавливаются. С такими нужно бороться либо прыжками, либо при помощи магии, которую вы сможете в дальнейшем собрать.

Таким вот образом расправьтесь с первым врагом. Если сделать это при помощи прыжков, вы получите начальную магическую энергию. После этого отойдите в левый угол той площадки, на которой вы появились, и, подпрыгнув вверх, нажмите кнопку А — это заставит в центре площадки появиться сундучок. Прыгните на него и получите первый свиток. Он вам расскажет, как составить первую магию — Spirit Bomb. Согласно инструкции, для того, чтобы создать эту магию, нужно перо птицы, золотое кольцо и зеленый лист. Ничего этого у нас пока что нет, поэтому придется немного побродить по уровню в поисках зелья.

Идите вперед и перепрыгните «землекопа», который прет, не разбирая дороги, прямо на вас. Убить его довольно трудно, так как сразу после получения первого удара по голове тот начинает удирать. Тем не менее, у него можно взять зеленый листок, а проходя мимо него, вы увидите, как вверху появился еще один сундук. Доберитесь до конца дорожки, где стоит пружина, и с ее помощью подлетите вверх, после чего идите влево. Здесь, убив карлика, вы найдете сундук, а в нем — первый ингредиент для магии —

перо. Далее вернитесь по низу к пружине, но теперь двигайтесь вправо, перепрыгнув землекопа. На следующей площадке справа (если свалитесь вниз, заберитесь вверх при помощи пружины, но ни в коем случае не прыгайте на камень слева — он упадет в пропасть) разберитесь с карликом. В это время на площадке справа вверху появится сундук. Чтобы взять его, нужно дождаться, пока справа придет землекоп, и, отпрыгнув от него, забраться наверх. Внутри сундука вы найдете зеленый лист. Далее прыгайте вправо по передвигающимся платформам и на следующей поляне разберитесь с двумя грозными драконами. Грозные они только на вид, так как умирают уже после первого прыжка. Здесь же приобретите магическую энергию из очередного сундучка, после чего двигайтесь вправо, уничтожая драконов и гоблинов. Наверху над вами на высокой лиане появится еще один сундук. Чтобы добраться до него, нужно пройти вправо и забраться вверх по зеленым листьям на краю обрыва. Со второго листика прыгайте влево — на лиане с этой стороны появится еще один лист. По нему заберитесь к сундучку — в нем лежит дополнительная жизнь. По листикам прыгайте затем вправо и завершите первый уровень около руки с молнией.

Уровень 2



Для начала разберитесь с лысым дедком, бормочущим себе что-то под нос на краю обрыва. Прыгнув затем на сундук, вы найдете в нем подсказку, которая расскажет, как ползать по лианам (для этого подсказку нужно поднять). Это просто: прыгаете на лиану и хватаетесь за нее при помощи кнопки А. Ползите по лианам на противоположную полянку над водоемом и здесь, спустившись с горки, ухватитесь за хвост обезьяны, свисающий сверху. Она перевезет вас на противоположный берег (если все же свалитесь в воду, при помощи кнопки В доберитесь влево до берега), где Флинку вновь представится возможность ухватиться еще за одну обезьяну (предварительно укокошив еще одного деда), правда, придется лавировать между колючками.

На полянке, где стоит доска с камнем, подберите второй, став слева на доску, и бросьте валун вправо — вы подлетите на платформу вверху. Прыгайте на раскачивающуюся платформу и с ее помощью летите на платформу вверху справа (если упадете на нижнюю, ничего плохого не случится). Выйдя с другой стороны, вы найдете сундук, в котором лежит магия. Спрыгнув вниз, хватайте кирпич на земле и метайте его в статую слева, которая метает в вас красные разряды. Бегите вправо и при помощи передвигающихся платформ переберитесь на площадку справа вверху. Перепрыгнув или разбив статую, двигайтесь вправо по обваливающимся платформам, обходя такие же статуи. Скоро вы доберетесь до площадки с сундуком. Убив парочку гоблинов, откройте сундук и найдите в нем подсказку. Она расскажет вам, как съезжать с горок ногами вперед (это умеют делать и гоблины). Здесь же уничтожьте землекопа с кольцом — это третий ингредиент, нужный для первой магии. Настало, думается, время для ее создания. Только учтите, что в рецепте есть небольшая неувязка: никак не понять, что нужно положить в котел во вторую очередь, листья или кольцо? Опробовав и то, и другое методом



проб и ошибок, подтверждаю: класть нужно сначала перо, потом кольцо и только потом листья. Вы получите свои волшебные бомбы и сможете установить их в меню Select Spell.

Ну а мы пройдем еще пару шагов вправо, перепрыгнем яму и завершим этот уровень.

Уровень 3

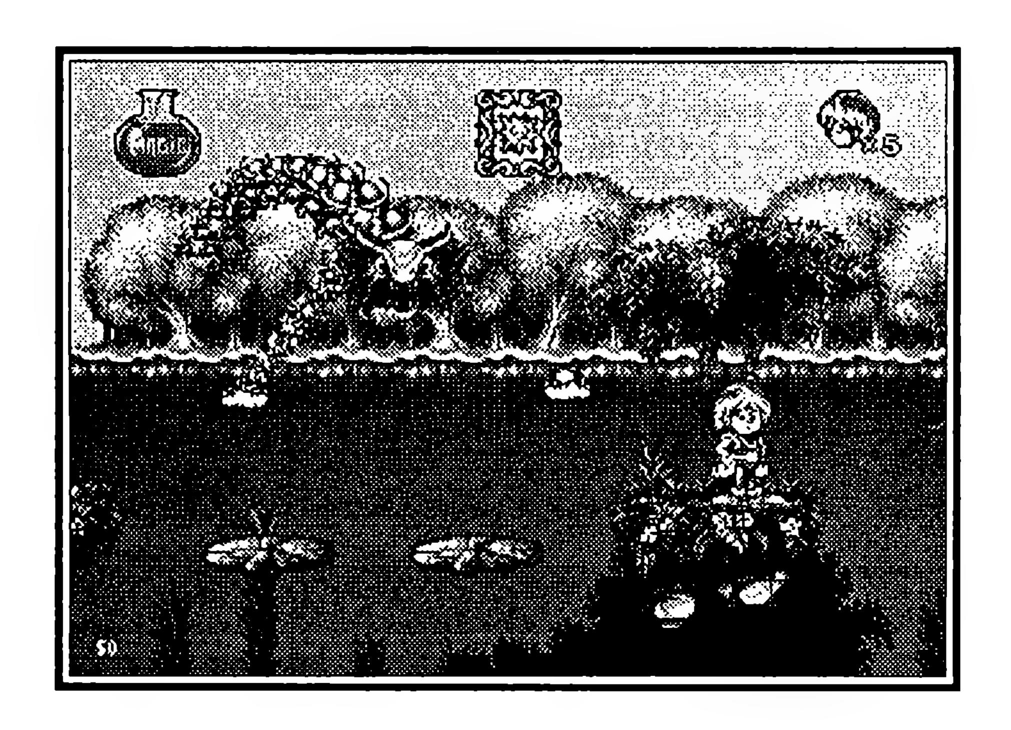
Ну что, применим магию на ком-нибудь? Вот и первый враг — землекоп. Нажимаем кнопочку С — бомба летит прямо в него. Кстати, учтите, что бомбы вы можете использовать только в том случае, если перед вами есть враг, на пустом месте этот номер не пройдет. К тому же запомните, что энергию, которую вы тратите на бомбы, придется восполнять, а не у каждого врага можно взять «спеллы», поэтому распоряжайтесь новым оружием аккуратно и в меру.

Убив землекопа, возьмите его энергию, а также зеленый листик, который он несет, а затем по желтым листьям скачите на уступ слева вверху, на котором появился сундук. В нем вы найдете магическую энергию. Двигайтесь дальше при помощи желтых листьев, которые перенесут вас через яму с колючками, и возьмите второй свиток с рецептом магии в сундуке на поляне.

Далее прыгайте по листьям через реку на платформу вверху справа. Взяв еще одну подсказку в сундуке (важности в ней нет, мы уже знаем, что ошибка в составе магии может грозить потерей ингредиентов), перепрыгните яму с грязью и, разделавшись с лысым дедом, завлеките влево очередного землекопа (иначе вы войдете в следующий эпизод, так и не взяв приза) и, прикончив его с помощью магии, возьмите перо и спелл.

В этом отрезке вам придется довольно быстро делать ноги, так как экран постоянно наезжает на вас. Как только игра начнется, быстро бегите вперед и, когда все три рыбы опустятся в воду, прыгайте через них на зеленые листья. Не стойте на них долго, так как листья имеют обыкновение опускаться в воду. Двигайтесь на платформу, но обратите внимание на костяных змеев, что летят на Флинка из воды вдалеке. Нужно стоять так, чтобы змей пролетел мимо. Далее так и двигайтесь, перепрыгивая по листьям водное пространство и уходя от змей, и довольно скоро завершите эпизод.

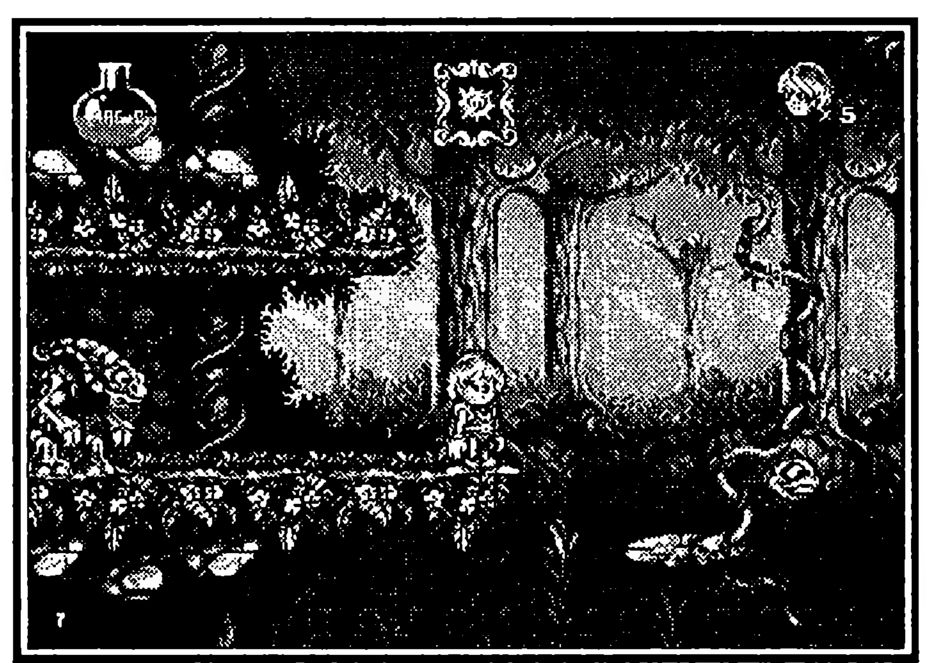
Попав в следующий, возьмите очередную подсказку в сундуке. Она расскажет вам о том, что, когда сундук оказывается пуст, его можно поднять на руки и бросить во врага, после чего это можно делать сколько угодно! Но пока что врагов перед вами нет, поэтому забираемся по крутящимся платформам вверх и вправо. Здесь, попав на твердую землю, догоните землекопа с пером (помните, как мы учились ездить с горок?), после чего прочитайте еще одну подсказку (она касается второй магии, которую мы еще не собрали). Прыгайте на лиану справа и двигайтесь вправо по рукам, когда они сжимаются в кулаки. Добравшись до берега, уничтожьте еще одного землекопа с листком.



Теперь берите камень справа и, подпрыгнув, забросьте его на платформу выше, после чего, при помощи другого камня, сами летите туда. Взяв первый камень на руки, идите к следующей доске и заберитесь еще выше.

Здесь, прикончив парочку лысых перцев и взяв в сундуке магическую энергию, завершите уровень.

Уровень 4



Начинаем уровень с применения магии. Когда вы двинетесь вперед, сзади на вас вылезет крабовая змея — нужно успеть бросить магию до того, как она вас покусает и лишит этой самой магии. Пройдя еще немного вперед, возле ямы с грязью точно так же расправьтесь еще с двумя, они вылезают одновременно и сразу с двух сторон. Если хотите взять приз в ящике наверху, придется постараться, чтобы попасть на голову змее и отпрыгнуть от нее так высоко. Перебравшись еще через одну яму с грязью, убейте змею и распечатайте сундук — в нем лежит серебряное кольцо, при помощи которого мы составим вторую магию.

Далее идите вправо и переберитесь на островок при помощи раскачивающегося на цепях бревна. Здесь, уходя (или потратив одну бомбу) от статуи, метающей огни, откройте сундук — в нем лежит золотое кольцо. Прыгайте на второе бревно и идите вперед, уничтожая змей. В небольшой пещере вы найдете сразу два сундука, в одном из которых возьмете золотой ключ, а во втором — такое же кольцо.

Войдя во второй отрезок уровня, оглушите одного из двух гоблинов, а потом с его помощью сбейте другого и двух рыб (нужно точно уловить момент). Собрав магию, на пригорке возьмите перо и уничтожьте дракона, после чего осторожно идите по проходу, пережидая змей. Все время становитесь на то место, где только что проехала змея — это значит, что в следующий раз она появится в другом месте. Также можете приобрести здесь золотой ключ в сундуке, вернувшись немного назад. Убив дракона (либо оставив его позади), прыгайте через водоем по листьям (и рыбам, если хотите). Чтобы взять магическую энергию в сундуке на платформе высоко вверху, нужно использовать дракона, отпрыгнув от него и уцепившись за лиану. Далее скачите по раскачивающимся бревнам и завершите уровень, перепрыгнув на лиану, а с нее — на уступ.

Уровень 5

Начав уровень, сразу же получаем подсказку в сундуке. Она рассказывает, как можно пользоваться ключами. При помощи ключиков, оказывается, можно открывать какие-то запертые сундуки. Что ж, как-нибудь обязательно попробуем. К тому же ждать недолго. Прямо перед вами стоит огромное дерево, у подножия которого раскачиваются две цепочки с платформами. Если стать на правую и по ней запрыгнуть вверх по обваливающимся платформам, то можно взять в незапертом сундуке магическую энергию. То же самое можно сделать и в том случае, если забраться по левой платформе и лианам вверх, но во втором случае сундук будет заперт, и вам придется скакать по нему с ключом в руках. Таким образом, первый вариант намного выгоднее, хотя и опаснее — он позволяет не терять ключ.

Далее берите на руки открытый сундук и с его помощью летите с доски влево вверх. Уничтожив статую (или обойдя ее выстрел), прыгайте вправо по лианам и заберитесь на уровень выше при помощи доски и камня. В правом (открытом) сундуке возьмите



золотое кольцо. В двух других сундуках также кое-что есть, но для того, чтобы открыть их, вам придется потратить ключики. В среднем сундуке находится еще одно золотое кольцо, а в левом — дополнительная жизнь. Идите влево, и, расправившись со статуей, прыгайте вверх и влево по пружинам. Забравшись на платформу слева, где бродят трое гоблинов, прикончите их и идите дальше, где вас ждет еще одна лиана. Пройдите влево и на желтом листике летите влево, пока не представится возможность перепрыгнуть на лиану вверху слева. Заберитесь по ней на платформу справа и прикончите двух гоблинов и статуи, после чего при помощи пружины летите вверх. Идите влево (если пойти вправо, вы придете туда же, и даже сундук возьмете точно такой же, только это будет намного сложнее сделать) и по желтым листьям скачите вверх. Взяв магическую энергию, возле пещеры нажмите кнопку ВВЕРХ — вы войдете внутрь ее.



Начав игру, убейте землекопа с пером и, взяв его, летите вниз по горке. Упав на вторую, летите еще ниже влево и, увидев внизу дракона, прыгайте на него и, отскочив, летите на платформу слева, чтобы в сундуке взять ключ. Если вернуться немного вверх и прикончить двух драконов, в запертом сундуке можно взять магическую энергию. Летите вниз и окажетесь в воде (чтобы взять приз в сундуке слева, придется о-о-очень постараться, прыгая по прыгающим рыбам :)), после чего плывите вправо между булавами. Проплыв между двумя, двигайтесь вверх по листьям, опасаясь удара булавы, что вверху. Запрыгнув на лиану, проберитесь к выходу из пещеры.

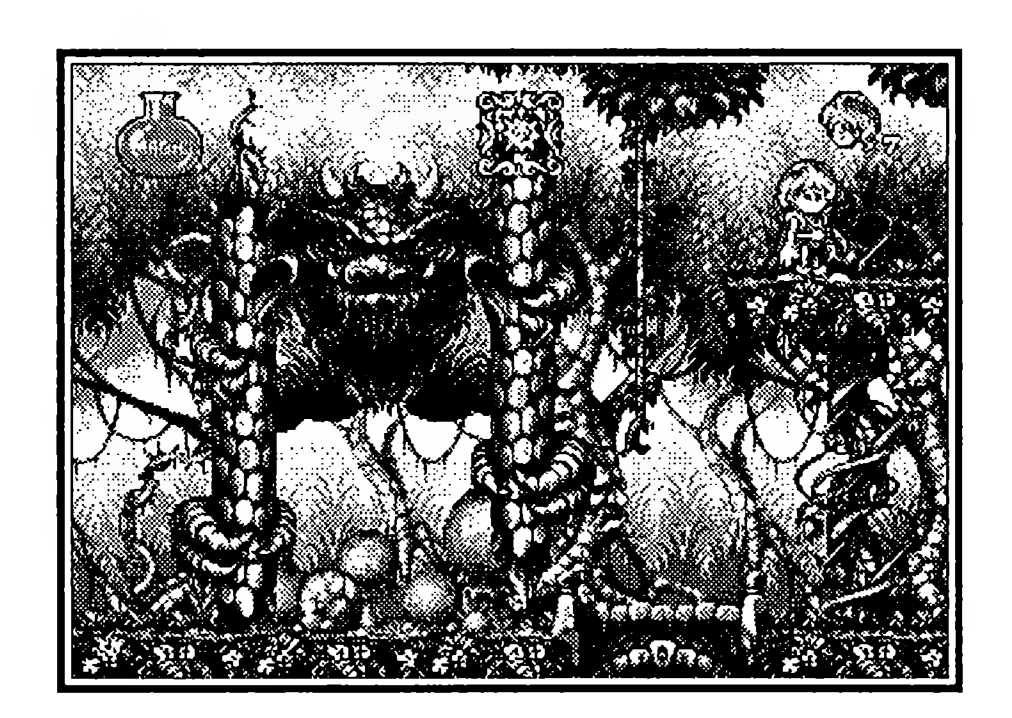
Убейте землекопа и лысого дядю, после чего прыгайте через платформы, на которые из дерева сыплются камни, убивая лысых дедов. Также обратите внимание на изредка появляющиеся сундуки и передвигающиеся платформы — довольно скоро этот путь приведет вас к жезлу, у которого вы закончите уровень.

Уровень 6 (Финальный уровень зоны)

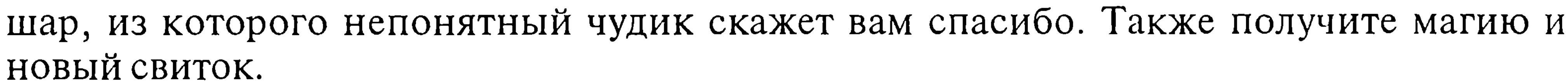
Взяв в сундуке магическую энергию, скачите (только быстро) по падающим платформам через змей на противоположный берег пропасти. Здесь откройте очередной сундук и возьмите подсказку. Она говорит про какие-то там сообщения, но, по-видимому, смысла не имеет. Чтобы взять дополнительную жизнь, что лежит в сундуке наверху, нужно стать на зеленый лист под ним и применить магию Quick Crow — лист вырастет, и с его помощью можно забраться на платформу. Следуйте вперед при помощи летающих листьев и завершите эпизод.

Босс 1

Драться с боссом довольно сложно, но и здесь есть свои хитрости. К примеру, если у вас есть полная магическая шкала и бомбы, вам всего лишь можно будет использовать их. В этом случае, когда появитесь в локации, быстро бегите вправо без остановок, пролетев прямо под боссом, станьте под платформой в углу и бейте оттуда врага бомбами, когда он виден. Бомб как раз хватает для того, чтобы разделаться с чертом.

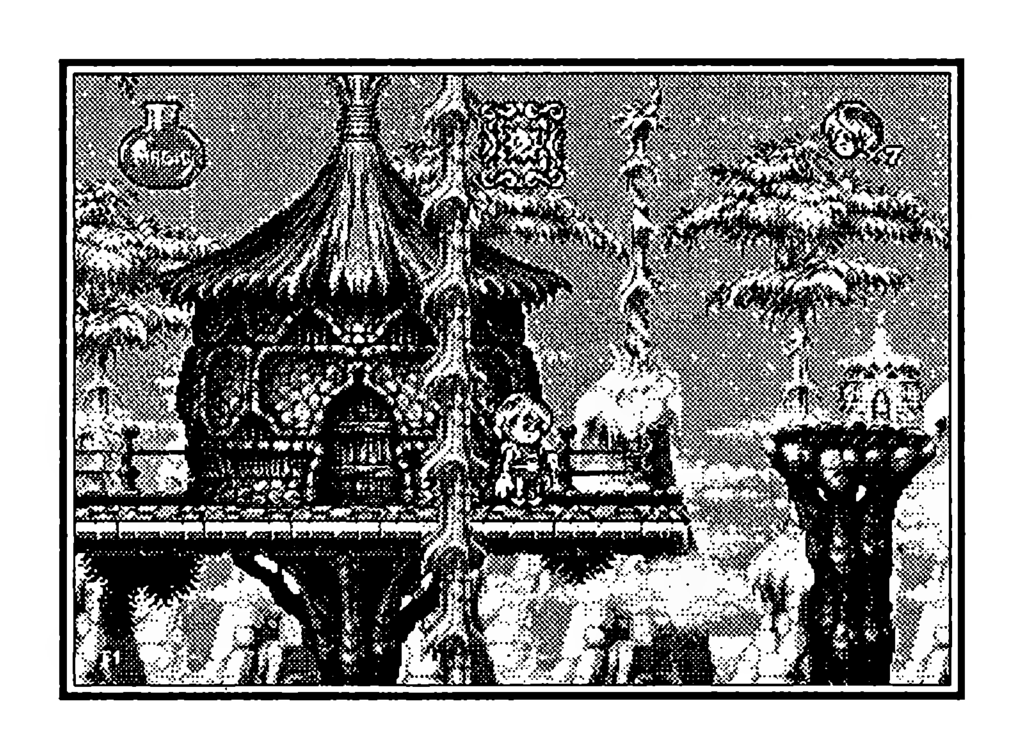


В том же случае, если магия у вас не вся или ее вообще нет, придется компилировать методы сражения. Точно так же летите вправо, и, как только увидите лиану, прыгайте на нее и ползите вверх. Когда черт подойдет к вам, прыгайте между кольев ему на голову и потом летите вниз. Ходите между кольев до тех пор, пока босс не подпрыгнет вверх — тогда делайте небольшой прыжок в сторону (чтобы разогнаться) и начинайте все сначала.



После уничтожения босса получите магическую силу, а также какой-то красный шар, из которого непонятный чудик скажет вам спасибо. Также получите магию и новый свиток.

Зона 2 — Селение



Уровень 1

Для начала составим новую магию. Эта вещица, под названием Lightning Bolts — очень сильная штука. Да и не мудрено — на использование одного Удара Молнии требуется половина магической энергии. Зато теперь у нас есть, чем бороться против боссов.

Но вернемся к нашим баранам, то есть злобным гоблинам, которые не дают покоя славному Флинку уже седьмой уровень (считая с начала игры). Теперь мы оказываемся в их селении (весьма, надо сказать, красивом) и вынуждены встретиться здесь с совершенно новыми врагами. Первый, кто нам попадется на пути — солдат-стражник. Это вариант гоблина в лесу, убивается точно так же, только двигается быстрее первого. Снимаем его и затем бежим по обваливающемуся мостику (если потом вернуться по нему прыжками, можно взять энергию), чтобы на площадке возле дома разделаться еще с несколькими такими же врагами. Теперь прыгайте вправо по опускающимся вниз столбам и, оказавшись возле второго дома, уберите еще одного солдата. Спрыгнув вниз вправо, вы сможете взять золотое кольцо (с белым камнем). Затем вернитесь по веревке вверх — слева появился сундук, в котором находится дополнительная жизнь. Снова спустившись вниз, подберите справа камень и бросьте его на столб справа. Он начнет опускаться под тяжестью булыжника, прыгайте на него и затем далее по другому столбу к домику. Убив солдат, завершите эпизод.

Сняв солдата, что идет вправо, двигайтесь туда же и по возможности снимите при помощи бомб «летуна» — человечка, летающего вверху и бросающего оттуда каких-то чудиков. Поднимайтесь по горке вверх и убейте еще нескольких солдат, после чего прочтите подсказку. Оказывается, вертолетами, на которых летают здесь чудики, можно пользоваться, если успеть их схватить. Перепрыгнув пропасть по двигающимся плат-

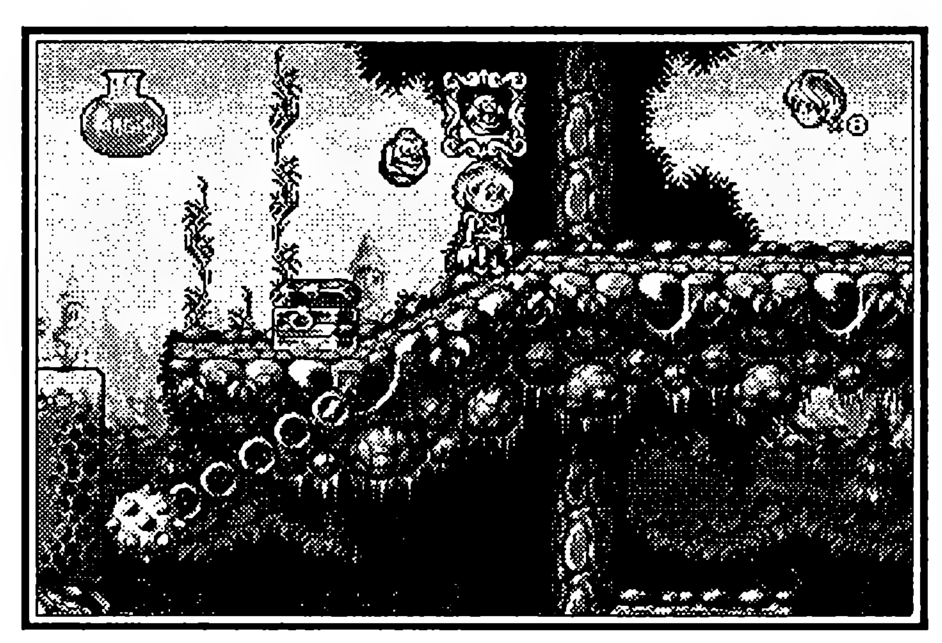


формам, убейте нескольких землекопов и солдат, соберите призы и пройдите вправо — при помощи пружины взлетите вверх. Это вызовет появление сундука с магической энергией. Затем идите в дом через дверь.

Пройдите мимо колючих шаров, спускающихся сверху, и прыгайте на платформу, которая подлетит после булавы. Присев, проезжайте под ней и прыгайте на веревку справа вверху, с нее — на вторую и заберитесь на платформу. Идите под шарами и войдите в дверь.

Убив солдата, возьмите очередной свиток с заклинанием (Demon). У нас пока нет двух ингредиентов из трех, но со временем приобретем и их. При помощи пружины летите вправо и убейте солдата, после чего цепляйтесь за крюк и при помощи веревки летите вниз. Сняв летуна, прыгайте вверх при помощи пружин. Убив солдат, возьмите в сундуке слева золотое кольцо (с зеленым камнем) и езжайте вниз на крюке. Пройдя колючки, прыгайте по пружинам, убивая солдат и собирая призы, и скоро завершите уровень.

Уровень 2



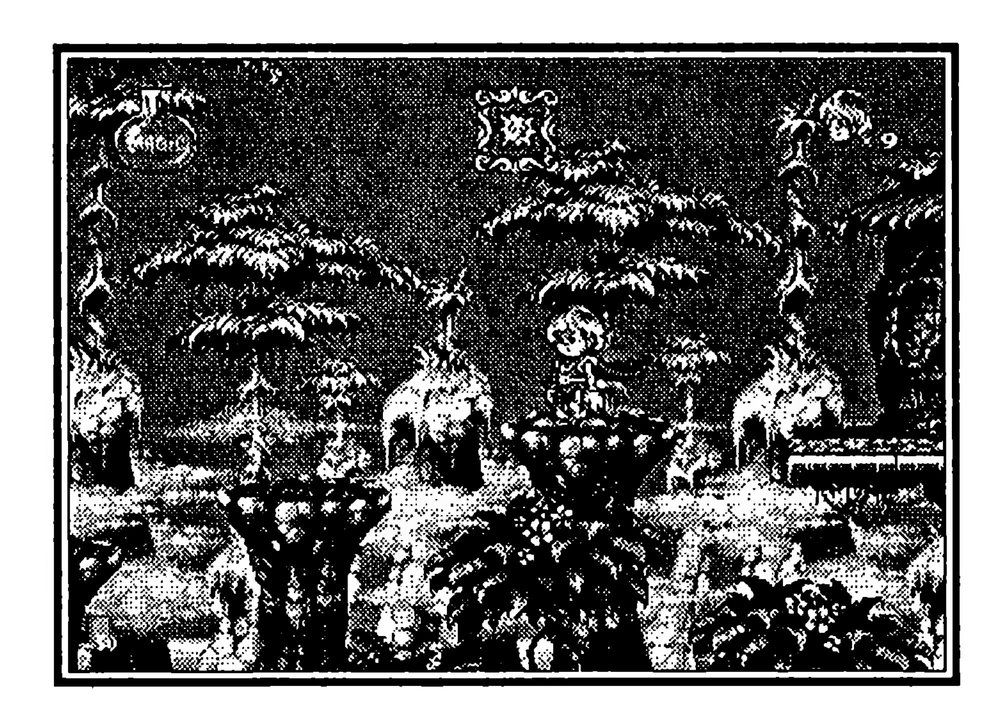
Сняв вертолетчика, который бросает в вас красных чудиков, поднимите бочку, что стоит справа на обрыве, и бросьте ее в воду. Теперь сами прыгайте в нее и плывите вправо, к следующему уступу. Встав на него, пройдите немного по мостику справа и затем, вернувшись, откройте появившийся сундук (в нем лежит магическая энергия). На противоположном берегу расправьтесь с землекопом, который отдаст вам один из нужных для очередного заклинания предметов. Теперь скачите по уступам, появляющимся из стены, и здесь расправьтесь еще с несколькими врагами, у которых есть нужные вам предметы. Теперь можно и заклинание составить.

Скачите по опускающимся столбам вправо и, добравшись до пружины, подлетите вправо. Разбив сундук, возьмите красное зеркальце и прыгайте через булаву. Перепрыгнув большой камень слева, толкайте его вправо и с него запрыгните на уступ. Взяв приз в сундуке, завершите эпизод.

Во втором эпизоде уровня все довольно просто, хотя поначалу и вызывает недоумение. Дело в том, что вам не нужно пытаться перепрыгнуть водное пространство, когда вода будет на максимально высоком уровне. Вместо этого подпрыгните вверх у самого начала эпизода и, схватив на уступе камень, с его помощью взлетите вверх. Здесь столкните блок вправо вниз на колючки, и уже с него прыгайте на уступ. Идите вправо, уничтожая врагов, и, добравшись до обрыва, сбросьте вниз бочку, после чего сами прыгайте в нее, когда вода поднимется вверх, после чего — сразу же на уступ. Взяв кольцо в сундуке, перепрыгните булаву, и при помощи бочки, поднимаемой водой, запрыгните на веревку. Если хотите взять дополнительную жизнь, спрыгните с нее влево — здесь появится блок; толкайте его назад и при помощи него заберитесь на площадку вверху.

По бочкам переберитесь на противоположный берег, и на этом уровень окончен.

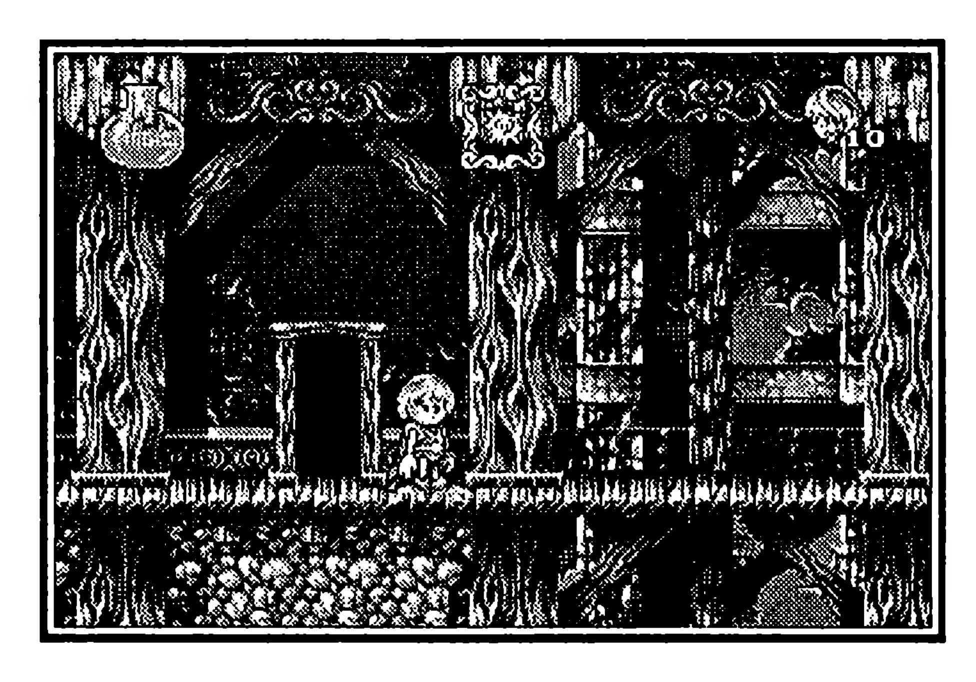
Уровень 3



Сначала нам придется побегать от экрана. Помните, как это уже было с болотом в предыдущей зоне? Только здесь намного красивее и интересней.

Идите вперед (не слишком спешите прыгать на столбы, так как они опускаются вниз под вашей тяжестью) и по столбикам скачите вправо. Если столб опускается вниз, а следующего еще не видно, прыгайте на месте — это существенно замедлит движение колонны. Спрыгнув на площадку, расправьтесь с двумя солдатами и возьмите приз в сундучке. Сразу после этого хватайте камень на краю площадки и, подпрыгнув, бросайте его на колонну впереди. Прыгая дальше, доберитесь до следующей площадки с домиком. Быстро разобравшись с двумя солдатами, прыгайте в центр мостика, а потом обратно — и вот вам сундук с призом. Скачите быстро вперед и, расправившись еще с одним солдатом, при помощи пружины прыгайте на очередной столб (кстати, если быстро спрыгнуть с него назад, можно в появившемся сундуке взять жизнь). Прыгайте вправо по столбикам, и скоро доберетесь до конца уровня.

Уровень 4



Укокошив землекопа с призом, прыгайте через первую гряду колючек (сзади появится сундук), и потом еще через одну. Собрав призы, по появляющимся ступенькам через крутящуюся булаву доберитесь до противоположного берега пропасти и, убив двух врагов (и взяв у одного из них приз) войдите в домик.

Сбив ногами пятерых красных чудиков, доберитесь до края платформы (сзади выползут еще несколько чудиков), и прыгайте мимо булавы в тот момент, когда она находится далеко от вас, то есть в стороне. Потом еще одна такая булава, и затем — сразу три, которые крутятся вокруг платформы. Через них нужно прыгать, когда они находятся на противоположном от вас конце. Оказавшись на противоположной платформе, бейте красных чудиков и затем лысых дедов (не забудьте открыть сундук, в котором лежит подсказка, рассказывающая, как пользоваться магией Demon). Пройдя мимо цепочки булав, вы окажетесь возле выхода из дома.

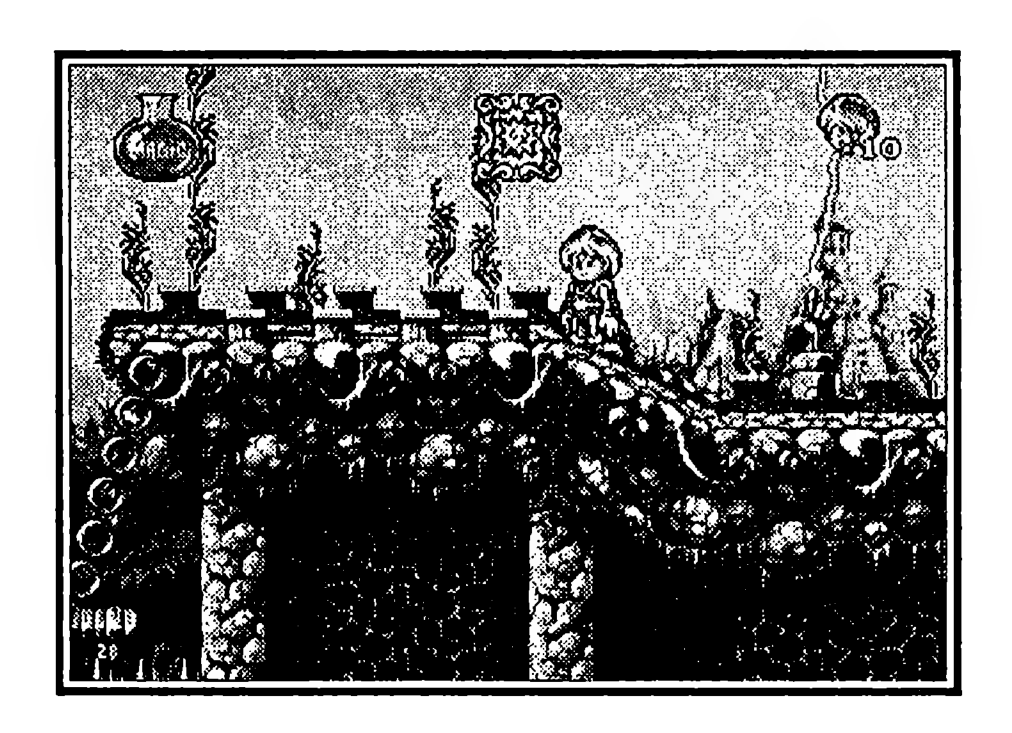
Сразу же бейте землекопа с синим зеркальцем в рюкзаке, после чего, взяв приз, прыгайте (чтобы разогнаться) и бегите через колючки. Перепрыгнув пропасть, вы окажетесь у выхода из уровня.

Уровень 5

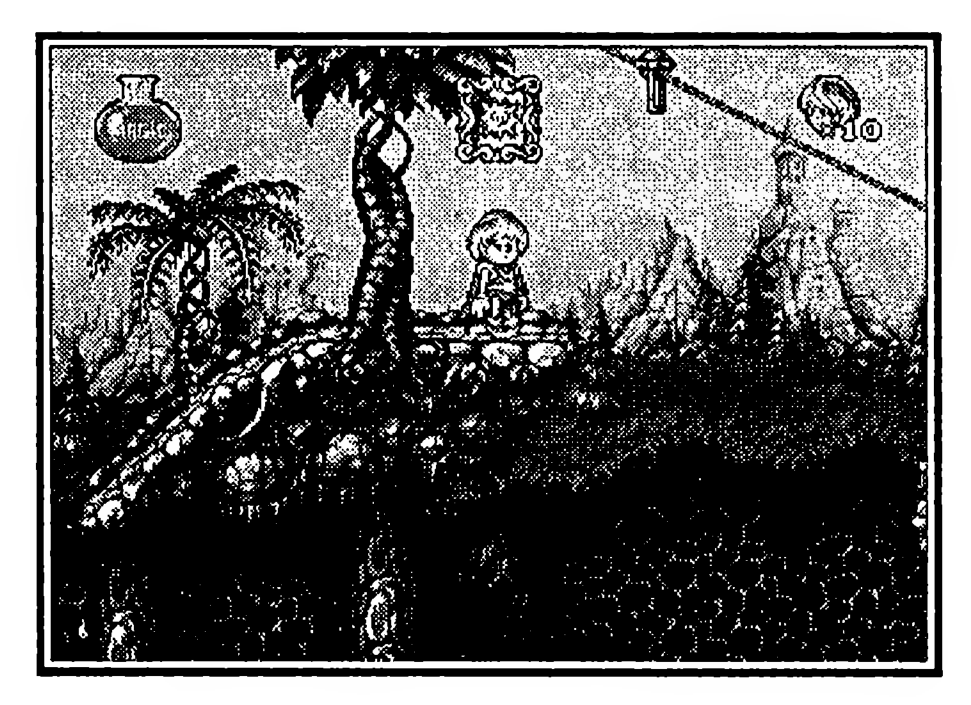
Убив нескольких врагов (у одного из них найдете приз), пройдите вправо — здесь должен быть землекоп с очередным свитком. Странно, но после убийства этого до-



вольно беззащитного товарища и взятия свитка, никаких новых знаний мы не получаем. Может быть, это потому, что Флинк уже знает данное заклинание?



Перепрыгнув яму, идите мимо прыгающих мин и булавы, но так, чтобы успеть к выходу бочки, плывущей слева. Добравшись до большого дерева, разберитесь с целой кучей лысых дедов (получив подсказку, попробуйте последовать ее совету: она рассказывает о том, как заглянуть в дерево, но, если честно, сейчас это невозможно) и ступайте вправо по каменной тропке, избегая обваливающихся блоков и отбиваясь от врагов. Совсем скоро вы доберетесь до выхода из уровня.

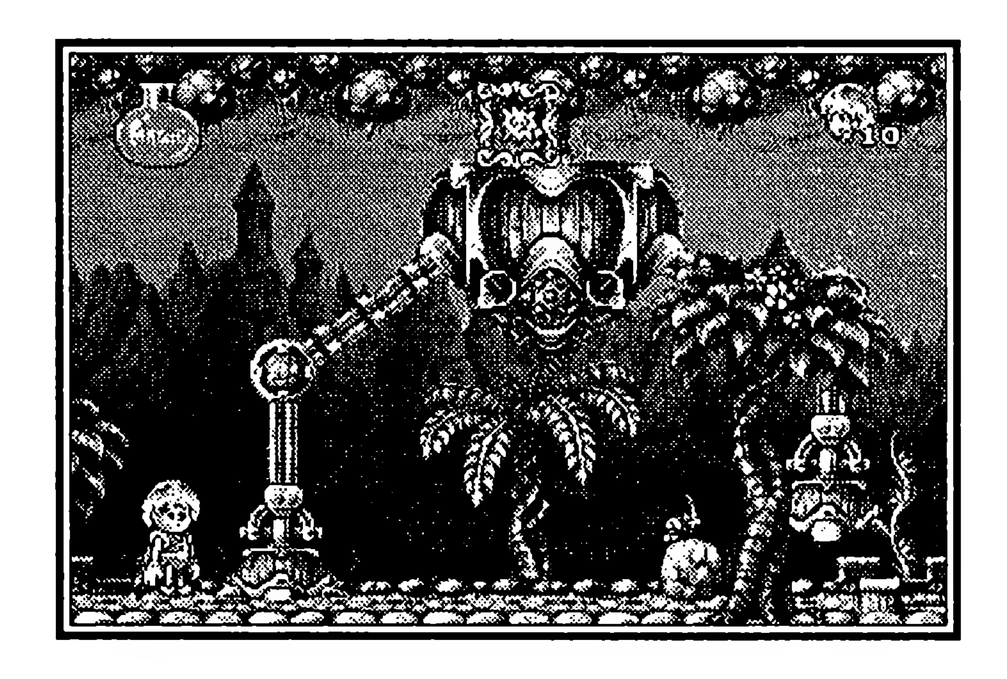


Уровень 6

Идите вперед мимо крутящейся булавы (главное — не оказаться на ее пути, когда булава будет справа или слева) и, запрыгнув на второй ярус, пройдите мимо серии таких же молотков, после чего при помощи второй пружины заберитесь на третий ярус. Убивая землекопов и собирая призы, идите вправо (заметьте, что первая булава крутится вокруг оси) и запрыгните еще выше. Доберитесь мимо булав до платформы с веревками вверху и по ним заберитесь на уступ справа (чтобы взять магическую энергию, нужно сходить на левый уступ). Зайдя в дом, вы окажетесь у выхода из него в другой части уровня. Скачите вперед мимо крутящихся булав (здесь главное — скорость) и скоро доберетесь до веревки с блоком. Цепляйтесь за него и летите вправо. Спрыгнув с мостика, бейте врагов справа и, собрав призы, заканчивайте уровень.

Уровень 7 (Финальный уровень зоны)

Для начала нужно немного попрыгать по узеньким платформам. Чтобы сделать это без проблем, когда ближайшая платформа окажется у обрыва, прыгайте на нее и затем быстро начинайте прыгать через другие, иначе они уедут. Допрыгав до платформы, бейте врагов и потом прыгайте на очередную крутящуюся платформу. Спрыгнув с нее назад, вы сможете взять золотой ключ. Прыгайте вправо по платформам и скоро вы придете к боссу.



Босс 2

Поединок с этим боссом, гигантским роботом-пауком, довольно прост. Чтобы победить его, Флинку придется расправиться с тремя чудиками, что сидят в кабине. Первые

два сбиваются с первого удара, а третий — со второго. Нужно всего лишь брать камни и, подпрыгнув на пружине, метать их во врага. Также не забывайте уходить от камней, которые бросает босс, для чего во время его атак держитесь в одном из двух углов.

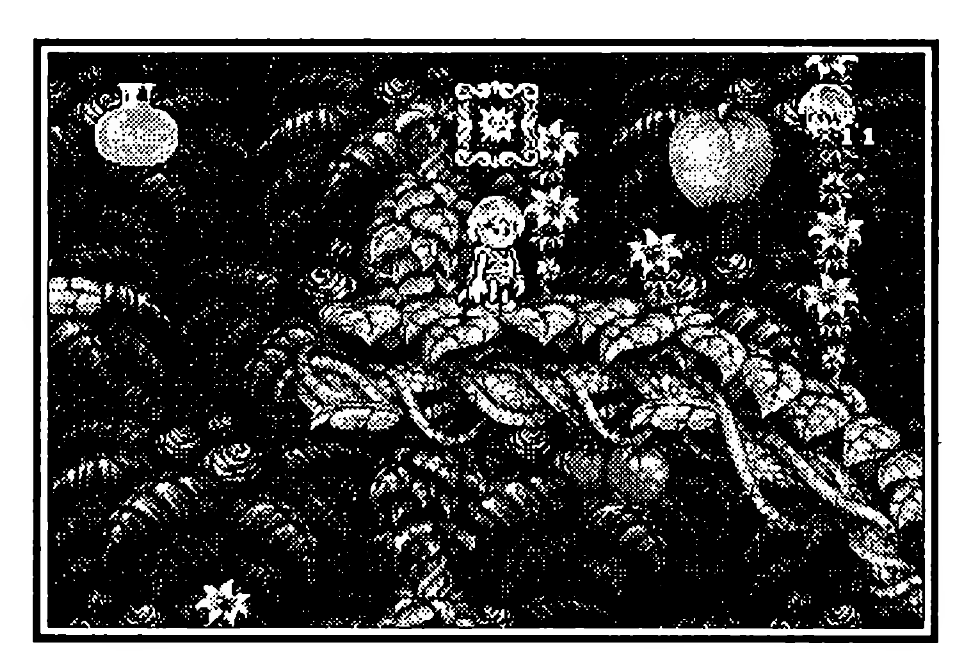
Секретная зона 1 — Яблоня



Секретный уровень 1

Чтобы попасть в него, нужно в пятом уровне (теперь, а не тогда, когда мы его проходили) добраться до дерева, собрать магию под названием Shrink и применить ее возле входа — вы станете маленьким и сможете пройти в отверстие у подножия яблони.

Идите вперед, убивая мух (остерегайтесь гнилых яблок, что падают при вашем приближении с ветки вниз), и прикончите гусеницу (это возможно только при помощи магии). Перепрыгнув первую яму, решите, что вам нужно. Если спрыгнуть сейчас вниз вправо, можно добраться до двух сундуков, в которых лежат магия и дополнительная жизнь. Если же пойти верхним путем, нужно прыгать направо на ветку напротив. В любом случае, вы так или иначе окажетесь в дереве. Прыгайте вверх по листьям и идите влево мимо мух и яблок (по пути найдете сундук). Прикончив гусеницу, прыгайте через ямы мимо гнилых яблок, и скоро снова войдете в ствол дерева. Здесь ваши действия снова повторятся, и вы опять пойдете вправо. Двигайтесь до конца, уничтожая мух, и найдете выход из уровня.



Секретный уровень 2

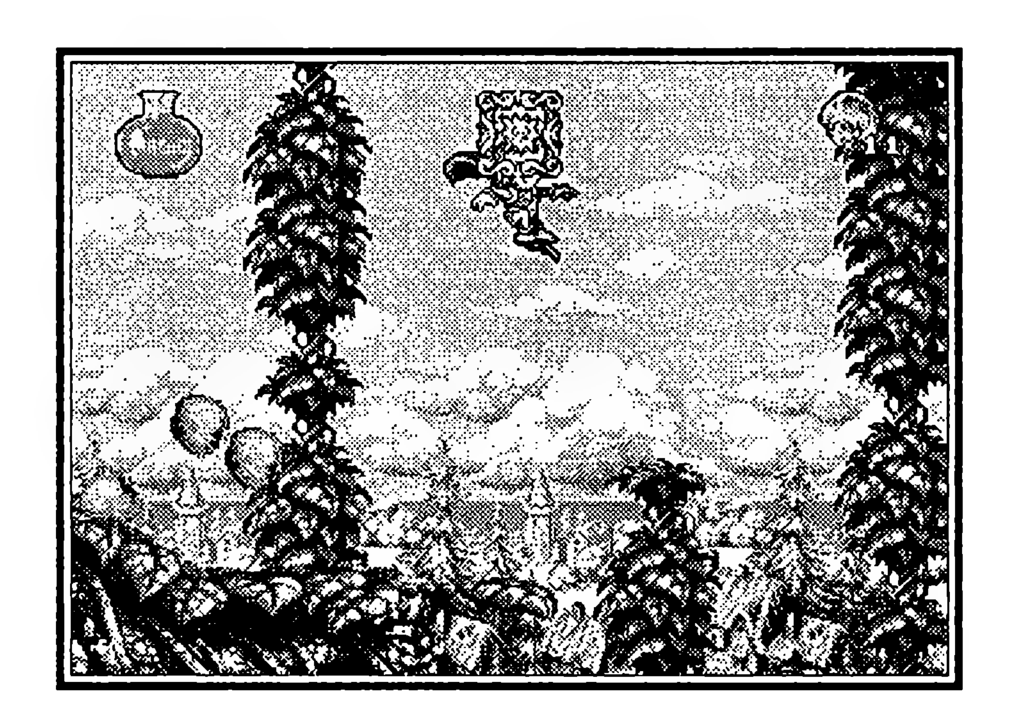
Бегите вперед и, увидев лист-пружину (не свалитесь вниз перед ней!), прыгайте с него на листья, летящие вверху. Прыгайте по ним вправо и скоро доберетесь до платформы (внизу). Войдите внутрь дерева и возьмите свиток в сундуке. Пройдите вправо и прыгайте с пружины вверх. По листьям доберитесь до платформы вверху и идите за катящимся яблоком. Оно убьет мух, но может зацепить и вас, поэтому прыгайте через него, когда яблоко покатится в противоположную сторону. Бегите вправо и прыгайте через ямы при помощи пружин. Добравшись до сундука, присядьте слева от него на краю ямы, чтобы яблоко перелетело через Флинка, и затем откройте этот сундук и еще один, что появился слева. Открыв свиток, вы научитесь делать новое заклинание — Dust Devil.

Секретный уровень 3

Уровень довольно сложен для прохождения, особенно его первая часть, но по замыслу прост, хотя и необычен. Сначала вам предстоит спуститься вниз при помощи листика, облетая злобных гусениц. Чтобы управлять листиком, достаточно просто становиться на какой-либо его край. Станете справа — лист поплывет в эту сторону, слева



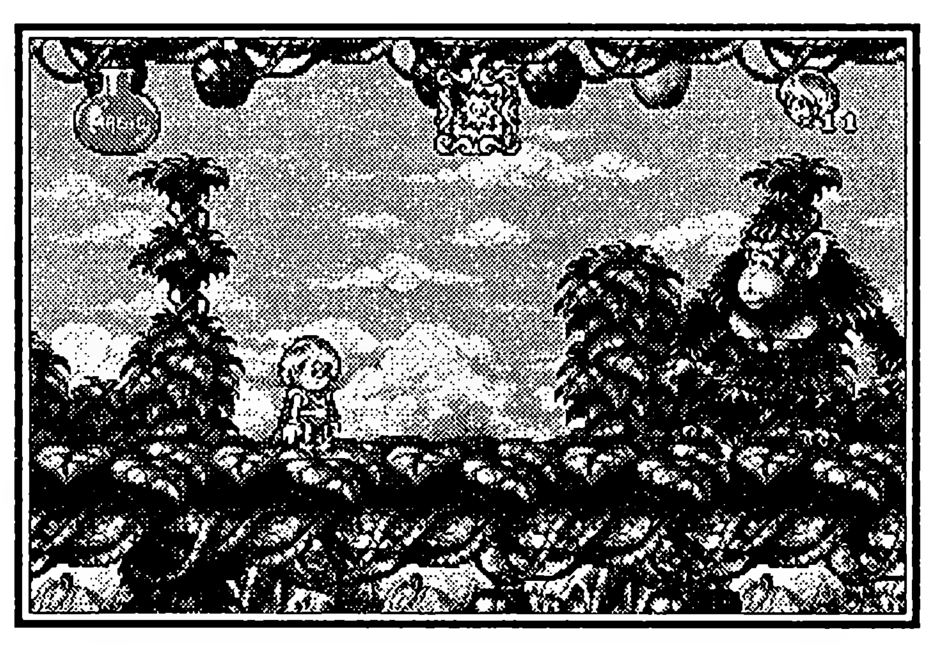
— в другую. Таким образом, лавируя между врагами, доберитесь до выхода из эпизода справа внизу.



Идите вправо и столкните вниз яблоко, чтобы оно раздавило мух. Теперь, запрыгнув на уступ, спрыгните назад, прячась от яблок, и возьмите приз в сундуке. Далее прыгайте по листикам вправо. Не торопясь обходите мух, и скоро придете к выходу из уровня.

Секретный уровень 4 (Финальный уровень зоны)

Идите вправо, обходя яблоки (маленькие — перепрыгивайте, большие обходите снизу), и запрыгните вверх при помощи листика-пружины. Проходя под гнилым яблоком, обойдите еще одно большое и возьмите приз в сундуке (магия). Теперь влево, обходя другие яблоки, и прыгайте еще на ярус выше с пружины. Таким образом скоро доберетесь до босса зоны — большой обезьяны.

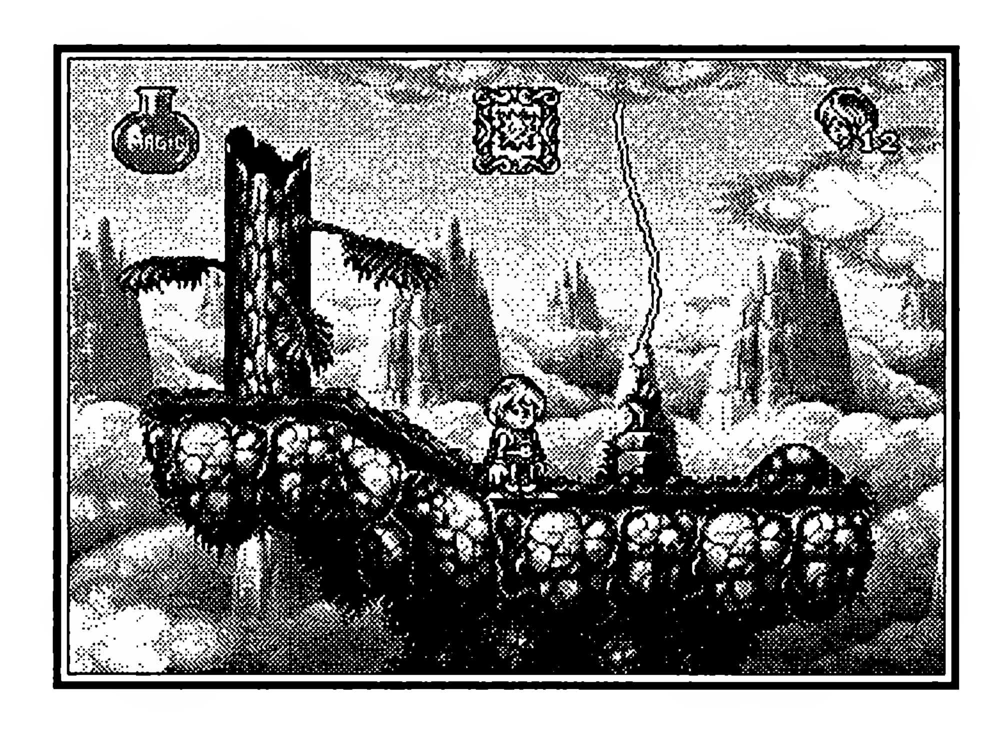


Босс Секретной Зоны 1

Босс очень сложный, но и на него есть управа. Как я уже сказал, это большая горилла. Основное ее оружие — тухлые и не очень яблоки, которые падают сверху. Те яблоки, которые не очень тухлые, можно поднимать (когда они успокоятся и не будут прыгать) и бросать во врага, чтобы причинять ему таким образом неприятности. Но учтите, что яблоки после успешного попадания отлетают назад и могут задеть также и Флинка. Во время поединка горилла иногда прыгает из одного края экрана в другой — в это время под ней можно пройти.

Зона 3 — Гора

Уровень 1

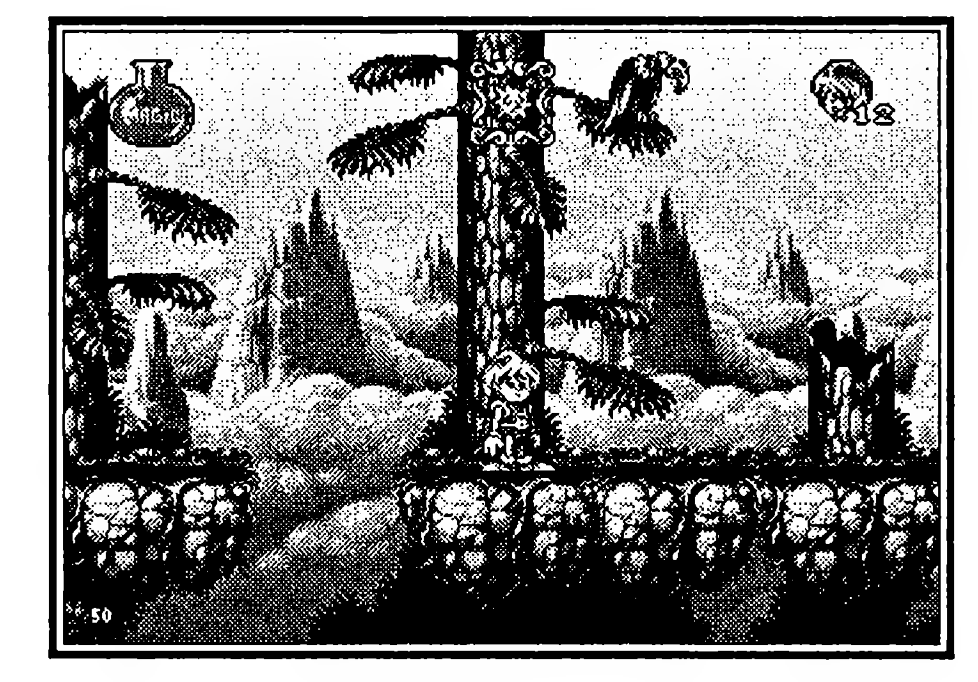


Идите вперед и прыгайте на солдата. Сразу после этого отступайте назад, чтобы пропустить мимо себя волка, закрутившегося в круговорот. Пройдя немного вперед, вы увидите, что сзади появился сундук. Вернитесь и убейте волка (когда он сидит на месте, это можно легко сделать), после чего приобретите очередной рог (это приз в сундуке). Пройдя немного вперед, откройте еще один сундук (в нем найдете ключ) и прыгайте по двигающимся столбам на противоположный край пропасти. Идите вправо, убивая солдат и волков (их можно убить, когда вы еще не подошли к врагу вплотную, но только при помощи бомб).

Запрыгнув при помощи платформ на уступ, где стоят сразу три сундука, вы можете взять в них призы, но только в том случае, если у вас есть ключи. Если их не хватает, выбирайте: в крайнем слева — жизнь, в среднем — золотое кольцо с зеленым камнем, в правом — магическая энергия. Разобравшись с коробками, пройдите влево и войдите в пещеру, едва видную на фоне темной стены.

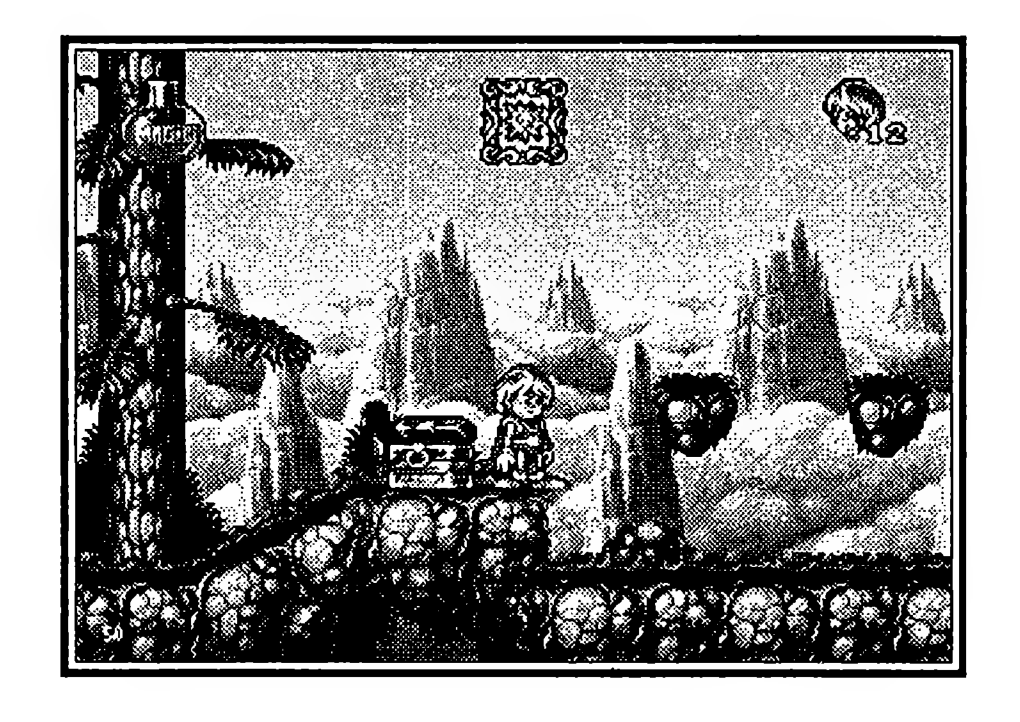
Садитесь в тележку, предварительно прочитав инструкцию из сундучка, и, нажав кнопку ВПРАВО, езжайте вперед. Телега слетит с обрыва, но вам нужно выпрыгивать из нее только тогда, когда поймете, что долетите до земли. Уничтожив на противоположном берегу четверых солдат, возьмите приз в сундуке (череп) и запрыгивайте во вторую телегу. Езжайте вперед, перепрыгивая или приседая под булавами, и скоро снова полетите с обрыва — здесь нужно хвататься за веревку. Попав на вторую веревку, вы можете приобрести магическую энергию. Для этого нужно спрыгнуть вправо и потом сразу же прыгать обратно на веревку (обрыв уйдет вниз). На площадке, где вы только что были, появится сундук. Далее можно перепрыгнуть с веревки. Выйдя из пещеры, убейте волка и после этого прыгайте вправо по обваливающимся островкам земли, чтобы завершить уровень.

Уровень 2



Идите вперед, но осторожно (в какой-то момент почва из-под ног уйдет), чтобы успеть среагировать на опасности, в том числе и на грифона, восседающего на лапах ели. Взяв сундук, появившийся после обвала блока, перепрыгните яму и далее следуйте так же осторожно (в среднем, ямы появляются поровну с твердой землей).

Прыгайте далее по передвигающимся столбикам и, попав на противоположный берег, быстро соскочите с обваливающегося участка. С помощью камня разделайтесь с тремя грифонами, сидящими на дереве, и, взяв магическую энергию в сундуке, войдите в пещеру. Расправьтесь с несколькими врагами, в том числе и одним землекопом (у него найдете свиток с новой магией — Shield). Далее езжайте вправо на разваливающихся платформах, в которых встроен таймер. Дело это довольно простое, и скоро вы доберетесь до земли. Убив солдата, вы найдете выход, а за ним — окончание уровня.

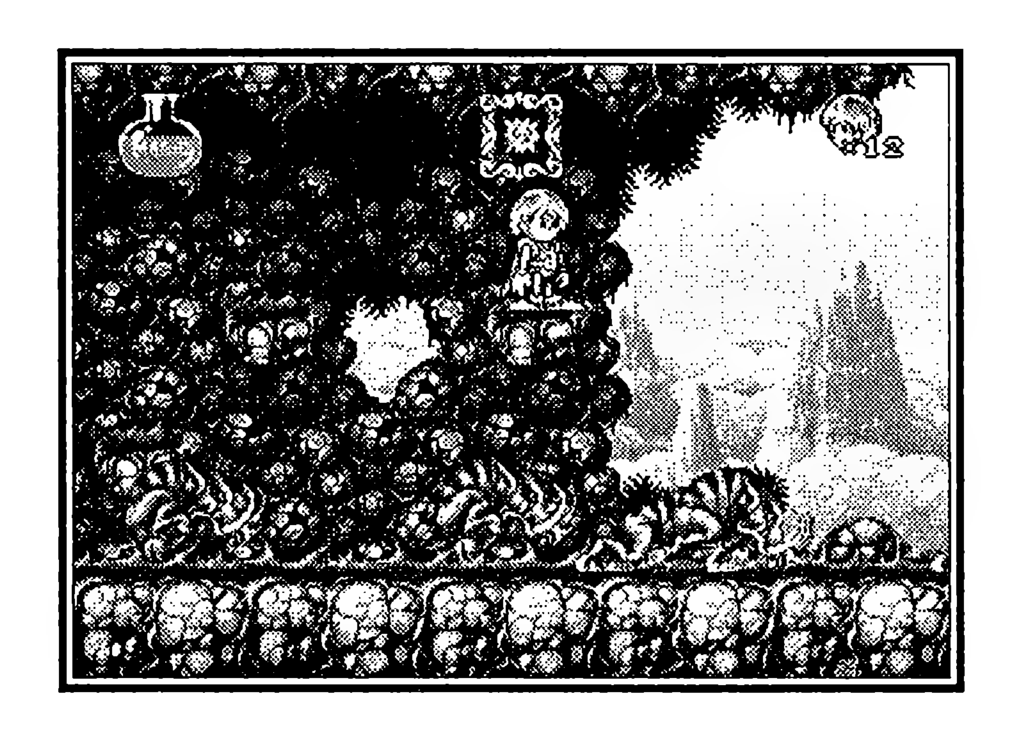


Уровень 3

Идите вперед, не нарываясь на волков (заранее сбивайте их бомбами), и, спустившись в яму, пополните свою магическую энергию при помощи появившегося сзади сундучка. Найдя очередную подсказку в сундуке, прыгайте в тачку и езжайте на максимальной скорости вперед, пролетая под птицами (не перепрыгивайте первую яму, тачка сама пере-

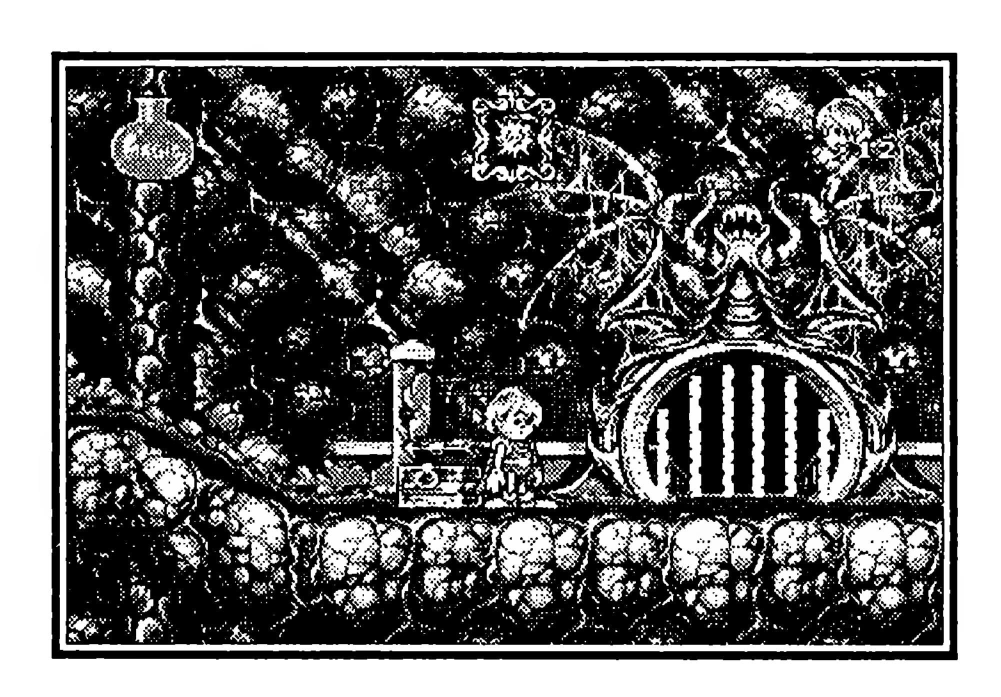


летит ее). Перепрыгнув волка, в полете по воздуху цепляйтесь за веревку и, дождавшись, когда волк упадет в пропасть, доберитесь до выхода из уровня.



Уровень 4

Прочитав записку, бегите вперед и прыгайте на еле заметный уступ в скале, чтобы вас не смело стадо диких кабанов. Прыгайте по уступам вперед, пока они не кончатся, и после этого стойте на последнем, пока не прекратится поток животных. Тогда снова скачите вперед, на уступ справа. Перепрыгнув на платформу, сбросьте вниз камень и, пока кабаны не смогут его разбить, переберитесь на уступ впереди через пропасть (это нужно делать, когда экран почти наехал на вас, чтобы у Флинка было время добежать до ямы). Через яму кабаны не могут перепрыгнуть, берите приз в сундуке (кольцо) и после этого прыгайте вперед по обваливающимся платформам, пока не доберетесь до твердого островка земли. Здесь двигайте камень вправо, отбивая кабанов, пока не доберетесь до уступа, на котором стоит порт — выход из уровня.



Уровень 5

Прикончив нескольких солдат и волка, возьмите призы в сундуках. Не ходите вправо, хотя там и есть выход из уровня — это тупик. Войдите в пещеру почти у входа в уровень.

Взяв приз, скачите вправо по оседающим столбам и прикончите целую ватагу солдат, после чего прочтите подсказку. Уничтожив волка, можете пробраться вправо через пропасть (платформы здесь невидимые, но между тем опадающие), чтобы взять пару призов. Вернувшись к выходу, идите наружу и выйдите из уровня. Идите теперь в третий уровень зоны, чтобы попасть в секретную зону 2.

Секретная зона 2 — Облака

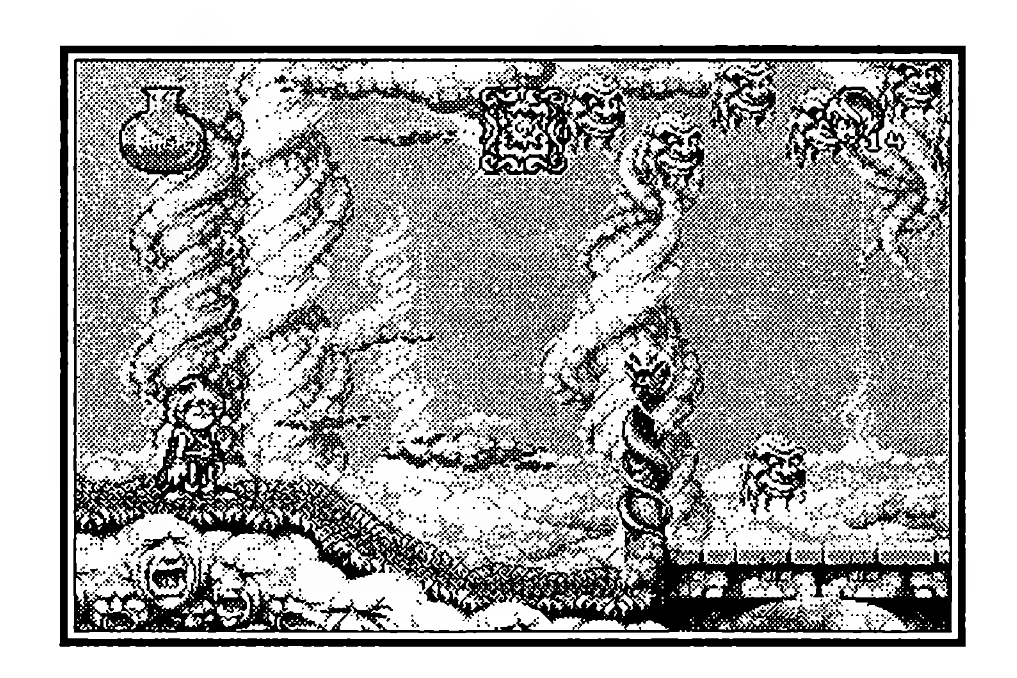
Секретный уровень 1

Для этого доберитесь до портала, что похож на древнее капище. Чтобы использовать его, нужно составить магию Ghost и применить в центре круга. Флинк превратится в ангела и полетит вверх.

Осторожно двигайтесь вперед, провоцируя «мертвые головы» на сближение и после этого убивая их. Взяв приз в сундуке и уничтожив немереное количество голов (лучше всего здесь использовать двойную магию Demon — она будет вас защищать всю дорогу; но пользоваться ей нужно довольно грамотно). Идите вперед, перепрыгивая ямы и собирая призы (возле крутящихся платформ дождитесь, пока «дымомет» отойдет впра-



во, а платформы будут максимально приближены, либо просто перепрыгните яму и убейте врага).



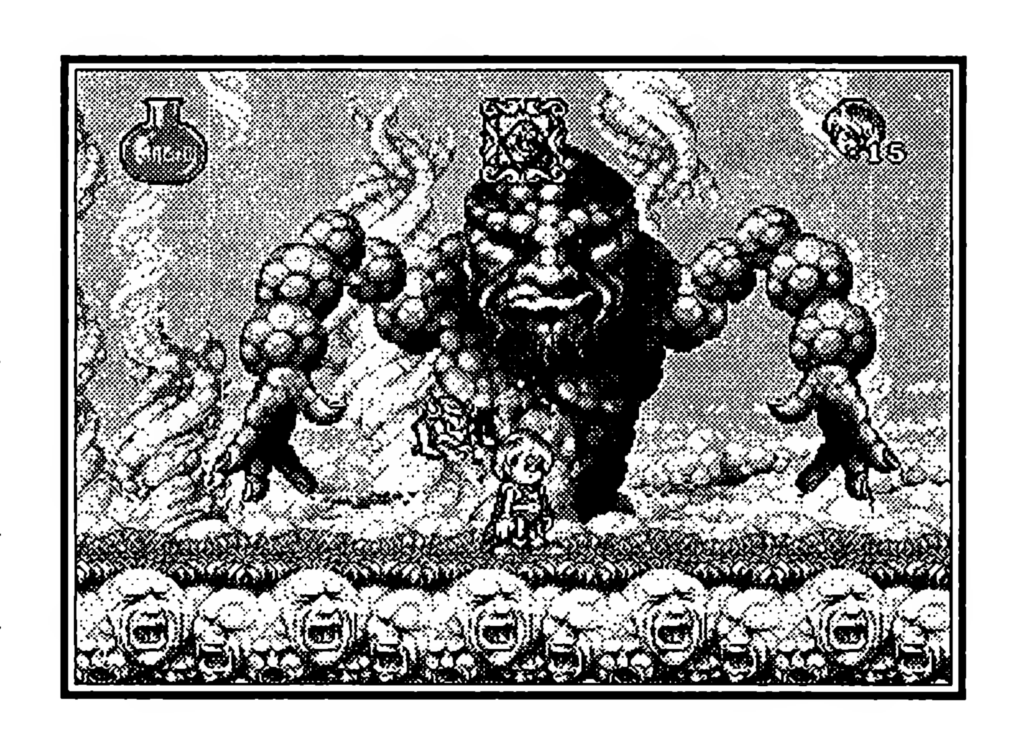
У следующей группы крутящихся платформ (магия здесь, быть может, уже кончилась, примените ее снова, если есть из чего применять) будьте осторожны, и не спешите прыгать. Нужно точно рассчитать движения, а потом еще на маленьком островке впереди отбиться от «дымомета». Перепрыгнув очередную пропасть, хватайте камень и бросайте его (кнопки А + ВВЕРХ) в чудика на облаке. Точно так же поступите и со следующим. Если хотите взять приз в сундуке (жизнь), нужно убить врага справа, где есть платформы, и с них запрыгнуть на облако, которое от него осталось, а потом — на уступ. После этого двигайтесь вперед при помощи крутящихся платформ (нужно правильно угадать ту, с которой можно перепрыгнуть дальше) и, пробежав мимо «мертвых голов», завершить уровень.

Секретный уровень 2

Очень сложный уровень, несмотря на то, что не последний. Здесь вам предстоит очень быстро реагировать на окружающую обстановку, чтобы не попасть впросак.

Бегите вперед и, схватив большой камень, метните его в кольцо голов, чтобы он пробил там брешь, после чего быстро прыгайте в нее, после чего становитесь на самый край этого уступа. Взяв кольцо в сундуке, прыгайте на противоположный уступ и, быстро схватив второй камень, делайте то же самое, но прыгайте еще быстрее, чтобы успеть отскочить от головы. Далее берите камень прямо здесь и идите дальше. То же самое и дальше, причем к головам прибавится еще и дымомет. На следующем уступе сразу хватайте камень и прыгайте вперед. Отправив его, запульните и второй камень — теперь можно пройти через брешь. Убив дымаря, пройдите в следующий отрезок уровня.

Быстро прыгайте через пропасть по облачкам и, взяв по пути приз в сундуке, перепрыгните яму и убейте дымомета, после чего можете вернуться на предыдущий холм и взять перо в сундуке. Добежав до очередной пропасти, снова прыгайте по облакам мимо голов и, убив дымаря, скачите по платформам, сбивая при помощи «отбитых голов» чудиков с облаков. Добравшись до крутящихся платформ до выхода, заканчивайте уровень.



Секретный уровень 3 (Финальный уровень зоны)

Двигайтесь вперед при помощи двигающихся платформ (обратите внимание на их передвижение). Скоро (или не очень) вы доберетесь до платформы, на которой вас осадит целая толпа голов. Отбиваясь от них (можно установить по пути магию Demon), завершите эпизод, чтобы перейти к поединку с боссом.

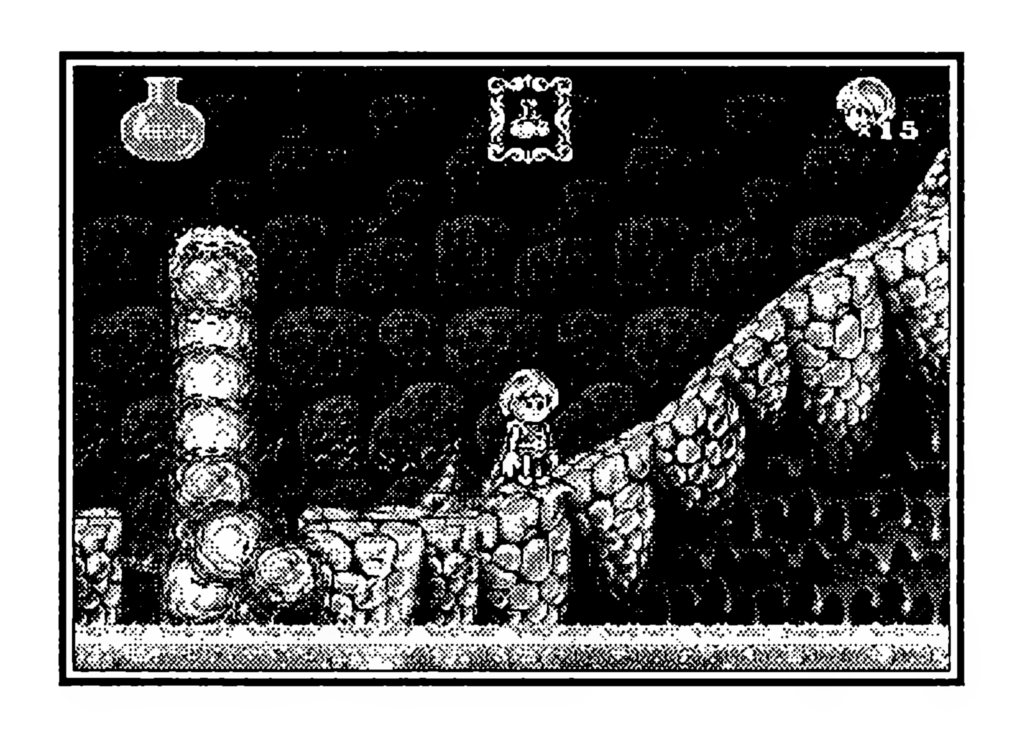


Босс Секретной Зоны 2

Бить его довольно просто, если знать, как это делать. Врагу (а это большой каменный робот) нужно прыгать на голову, а это можно сделать, только если он вызовет облака. Для этого нужно крутиться у него под носом и отпрыгивать от электрических зарядов (они не заденут вас, пока не ударятся о землю), а также уходить от рук босса. Если он сделает жест, похожий на удар в ладоши, вам снова придется прыгать, чтобы не попасться. Поднимаясь на облаках вверх, прыгайте на голову врагу, и довольно скоро он откинет копыта.

После уничтожения босса этой зоны отправляйтесь в последний уровень третьей зоны и положите все кристаллы, которые вы завоевали в игре, в портал (в пещере), предварительно составив еще одну магию, которую вы получили в последней битве. После этого вы откроете ход в последнюю зону — подземелье.

Зона 4 — Подземелье



Уровень 1

Идите вперед, перепрыгивая лаву, когда из нее не вырывается высокий столб огня. Забравшись на горку, прыгайте в подбрасываемую лавой бочку и перебирайтесь на противоположный берег. Добравшись до обрыва, станьте на камень и катите его вправо мимо столбов огня, перескакивая с шара на шар. Оказавшись на уступе, возьмите приз и езжайте дальше, проходя под цепочками огней.

Добравшись до кадки, сбросьте ее под самый берег (отойдя влево), быстро прыгайте в нее и плывите вперед. На втором столбе лавы прыгайте вверх, чтобы уцепиться за веревку, либо просто прыгайте вправо, чтобы добраться до выхода из эпизода.

Скачите вперед по веревкам, которых здесь полно (но еще больше предательских огней, которые так и норовят прожечь вам шкуру), и скоро доберетесь до уже известного вам задания — езда на платформах с таймером. Но здесь она много сложнее — вам нужно уходить от огней и преимущественно прыгать по веревкам. В конце озера с лавой вы найдете выход из уровня.

Уровень 2 (Финальный уровень зоны)

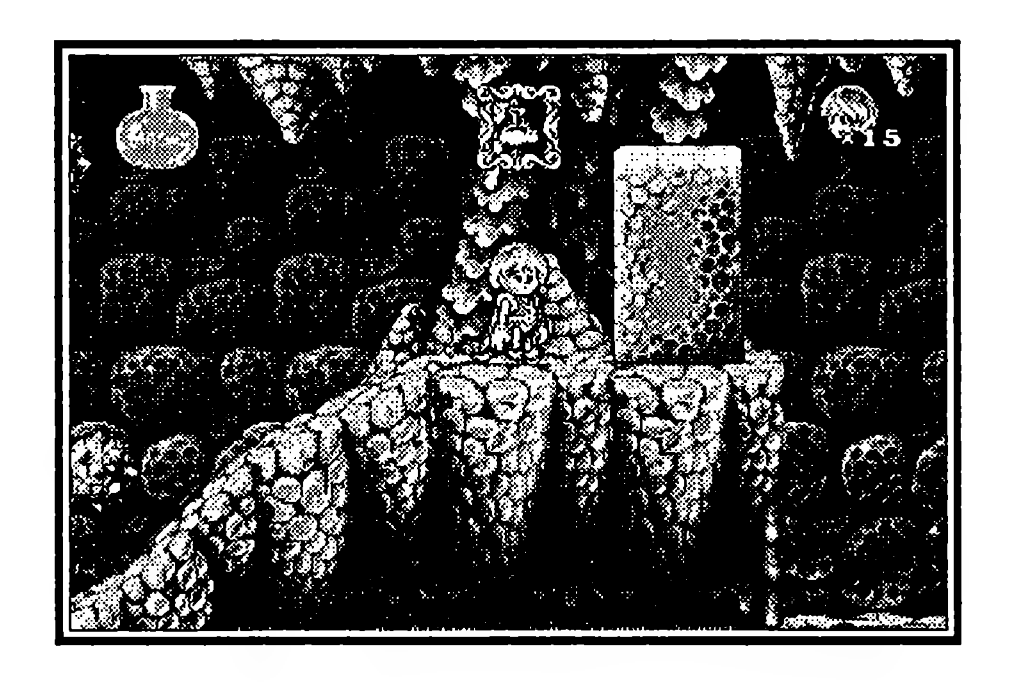
Бегите вперед мимо крутящихся булав и перепрыгните яму. Взобравшись на пригорок, столкните вниз камень и, став на него, дождитесь, когда к камню подойдет солдат, прыгайте на него и, оттолкнувшись от врага, заберитесь опять на камень — здесь появился сундук. В нем вы найдете жизнь.

Далее сбросьте кадку в лаву и прыгайте на нее (кадку нужно бросать как можно ближе и тогда, когда цепочка огней находится в воздухе). Добравшись до островка, возьмите приз и снова пересядьте на кадку. Добравшись до фонтана, взлетите вверх и завершите эпизод.

Финальный босс

Поединок довольно простой, если не считать некоторых «но». Все, что вам придется делать — это вовремя реагировать на огоньки, которые он бросает, и перепрыгивать

их. Выбросив несколько огней, босс затушит факел, и вам в это время можно на него прыгать. Поразив врага три раза, вам придется переквалифицироваться в «изгоняющего духов» — нужно отбиваться от монстров, которые насылает на вас враг, и бросать их в босса. Когда сам босс умрет, появится гигантская змея, с которой и предстоит вам основное сражение.



Со змеей справиться несколько сложнее. Сначала вам придется уходить от огней, которые она бросает (как и в сражении с роботом), а также увиливать от самой змеи, которая может укусить вас. Затем, когда враг начнет выбрасывать чудиков, нужно будет продолжить сражение, так же, как и с предыдущей реинкарнацией босса. Парочка раундов — и змея погибнет, а вам останется только посмотреть финальные ролики.

Напоследок

1. Выход в меню чит-кодов

Нажмите в игре ВНИЗ+Start и, удерживая кнопку ВНИЗ, нажмите 4 раза вправо, 4 влево, 3 раза вправо, 3 влево, 2 вправо, 2 влево, вправо, влево. Вам будет доступна опция Cheat mode, а также возможность покидать уровень. Кроме этого, Флинк будет обладать всем набором магии и предметов.

2. Магии

— Spirit Bomb: перо — золотое кольцо с зеленым камнем — листок;

— Quick Crow: листок — перо — серебряное кольцо;

— Lightning Bolts: золотое кольцо с белым камнем — перо — золотое кольцо с белым камнем;

— Demon: золотое кольцо с зеленым камнем — синее зеркало — красный амулет;

— Shrink: синее зеркало — красный камень — амулет;

— Dust Devil: листок — серебряное кольцо — перо;

— Ghost: череп — рог — корень;

— Shield: золотое кольцо с белым камнем — синяя колба — золотое кольцо с зеленым камнем;

— Platform: перо — глаз — перо.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

MORTAL KOMBAT

СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА

Aklaim • Количество игроков 8 • Поединки
Рейтинг ★★★★★★★★★★

Раз в поколение горстка избранных доказывает это...

Наш мир — всего лишь одно из многих параллельных царств... Когда-то давно существование Земли было признано Старшими Богами. Эти Боги управляли различными царствами, эти царства составляют непостоянную вселенную, которую все миры должны занять. Тонкий баланс существования царства опирается на его ярость — отрицательные и положительные силы, которые препятствуют разрушению царства. Каждое царство само по себе является очень мощным, содержа часть энергии вселенной. Всем известно, что наше царство, Земля, избранное. Как ворота или перекресток к другим царствам, молодой мир рассматривается одним из наиболее мощных изо всей вселенной... делающего это привлекательным для других темных сил во вселенной — силами подобно Shao Kahn.

В течение тысяч лет Shao Kahn крал царства, преобразовывая их в свое расширяющееся собрание побежденных царств, известное как Внешний мир. Он даже попытался вторгаться в Земное царство и пытался украсть царство у слабых по сравнению с ним людей. Его планам мешала группа мудрых людей с Дальнего Востока, которые тысячи лет назад ощущали ослабление собственной ярости Земли. Зная, что выдающееся вторжение Внешнего мира доказало бы слишком много для Земли, мудрые люди обратились к Старшим Богам. Они полагали, что Внешний мир имел несправедливое преимущество по соотношению к Земле, и думали, что турнир поможет восстановить справедливость. Мудрые люди чувствовали, что турнир станет благородным решением. Смертельная Битва позволила бы Земле показать своих самых прекрасных воинов от обоих царств против друг друга в благородной битве. Правила турнира были просты — первое царство, которое выиграет последовательный набор турниров выигрывает соревнование. Первая Смертная битва была проведена почти десять столетий тому назад, и это было выиграно волшебником демона Shao Kahn, Shang Tsung. Shao Kahn использовал его темные и безобразные силы, чтобы красть души побежденных им противников. Но его господство длилось недолго, поскольку он был побежден благородным воином Храма Порядка и Света в Китае по имени Kung Lao. Земля грелась в славе ее побед над темным царством, и Kung Lao, казалось, был одаренным воином. Однако, Kung Lao стало мучать темное и предательское видение. Именно тогда он понял, что он не будет способен защитить их царство навсегда. Он чувствовал ответственность за судьбу Земли. Rayden, Бог Грома и защитника Царства Земли, предсказал Kung Lao его судьбу и что он должен будет отбирать и обучать новых, достойных бойцов, для схватки в Смертельной Битве.

Что такое Mortal Kombat?

«Mortal Kombat is a term used to describe a fight to the death.
Mortal Kombat is a video game»

EdBoon

«Mortal Kombat — это термин, характеризующий бой до смерти.
Mortal Kombat — это видео-игра»

Эд Бун

Mortal kombat — это не известная поп- или рок-группа, не вкусное мороженое и даже не название нового суперпроцессора. Mortal kombat — это игра. Появившись в 1992 году, она сразу же привлекла внимание тысяч геймеров своей яркой, реалистичной графикой и безупречным управлением, а также вызвала широкие дебаты в конгрессе США из-за своей жестокости. Но это так ничего и не дало. Также вышло 2 художественных фильма на тему МК (которые, кстати собрали неплохие деньги в кинотеатрах), мультсериал, CD диски с музыкой из МК, книги, наклейки и даже появился телесериал.

В общем, родилась целая вселенная «MORTAL KOMBAT», окружаемая толпами фанатов. И если вы до сих пор не являетесь таковым — присоединяйтесь!

Историческая справка

Mortal Kombat переводится как «Смертельная Битва», хотя существует и существовали в разное время другие версии перевода этого словосочетания: «Смертельный бой», «Смертельная схватка», «Бой насмерть» и даже уже прижилось «Мортал Комбат» (ударение на второй слог). Читается Mortal Kombat чисто по-американски: «Мортал Камбэт», а вовсе не «камбАт», как многие любят произносить.

Создатели игры Mortal Kombat: программист Эд Бун (Ed Boon) и художник Джон Тобайэс (John Tobias). Это самые известные личности вселенной МК. Помимо них можно выделить Джона Вогеля (John Vogel) — вспомогательный художник по компьютерной графике, Дэна Фордена (Dan Forden) — композитор, Тони Госки (Tony Goskie) — художник-декоратор. Остальные же время от времени «меняются».

Путеводитель по именам героев

Lin Kuei (название китайского клана, аналогичного японским «ниндзя») переводится с китайского как «сила и мудрость».

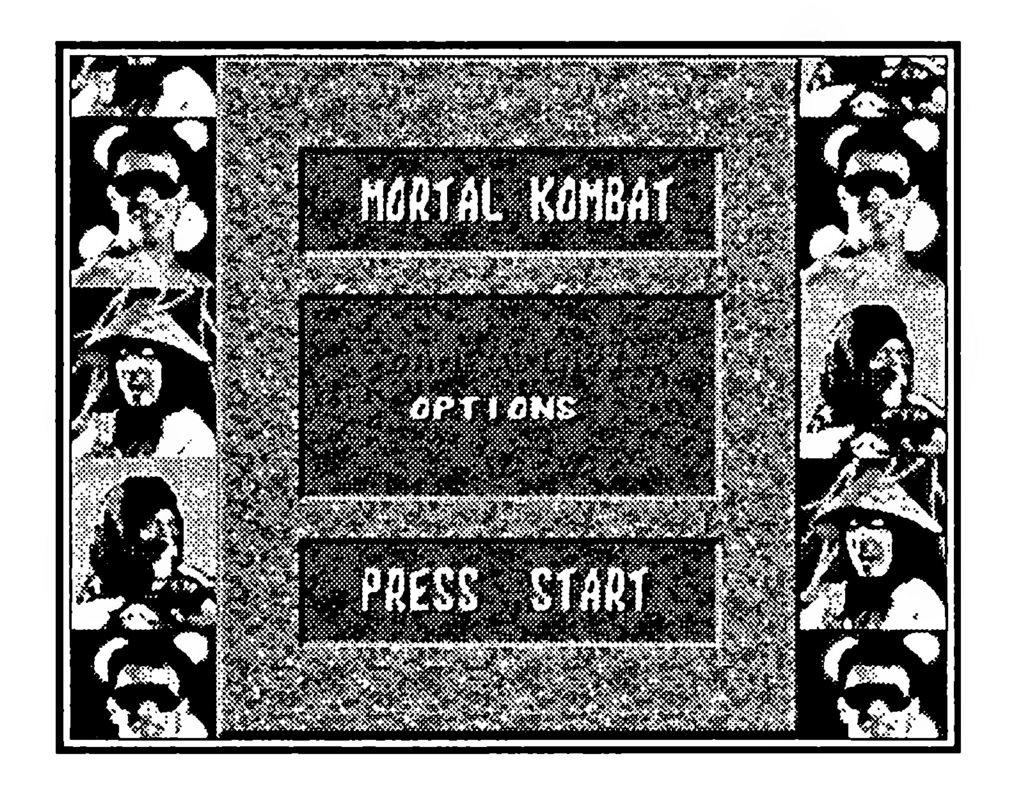
Jade (англ.) — 1. нефрит, 2. метиска, 3. кляча (жарг.).

Cage (англ.) — клетка.

Nightwolf (англ.) — ночной волк.

Rain (англ.) — дождь.

Noob Saibot (англ.) — анаграмма фамилий создателей игры: если прочитать задом-наперед, получится Boon Tobias.



Sub Zero (англ.) — дословно «ниже нуля» (судя по всему, имеется в виду температура замерзания воды, т.е. образования льда).

Scorpion (англ.) — скорпион (в средневековой символике скорпион связан с ложью и неверностью, ему также приписывается значение «побежденного дьявола»).

Reptilê (англ.) — рептилия, ящер.

Smoke (англ.) — дым.

Ermac — по слухам, это имя является аббревеатурой от сообщения об ошибке, ср: ERror in MACross.

Blade (Sonya) (англ.) — 1. клинок, лезвие, 2. бритва 3. лопасть.



Stryker — созвучно с англ. striker — 1. тот, кто бьет, ударяет, 2. налетчик, истребитель 3. забастовщик.

Sheeva — созвучно с именем индийского шестирукого (!) бога; примечательно то, что по легенде в своем танце Шива разрушит мир.

Goro — реально существующее японское имя, перевод уточняется.

Kintaro — реально существующее японское имя, дословно Кин-Та-Ро переводится как «золотой старший сын»; интересно то, что подобное имя считается неподходящим для воина (так, по преданию мальчику-силачу Кинтаро из Сагами пришлось сменить имя на Саката-но-Кинтоки, — только после этого он сумел прославиться как великий воин).

Курс молодого бойца

Вам постоянно бьют морду даже на «VERY EASY»? Вы думаете, что компьютер нельзя победить на «VERY HARD»? Ваш приятель не дает вам шанса на победу? Вы заблуждаетесь, уверяю вас.

Каждый из участников турнира «MORTAL KOMBAT» провел годы, совершенствуя свое искусство. Но мало того, что он подготовлен, ведь сам он драться не будет, поэтому должны быть подготовлены и вы.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

HP (High Punch) — Высокий удар рукой (т.е. по голове);

LP (Low Punch) — Низкий удар рукой (т.е. в живот);

HK (High Kick) — Высокий удар ногой (т.е. по голове);

LK (Low Kick) — Низкий удар ногой (т.е. в живот);

BLK (Block) — Блок (защита от удара; отнимается немного энергии);

RN (Run) — Бег (побежать; расходуется в связках);

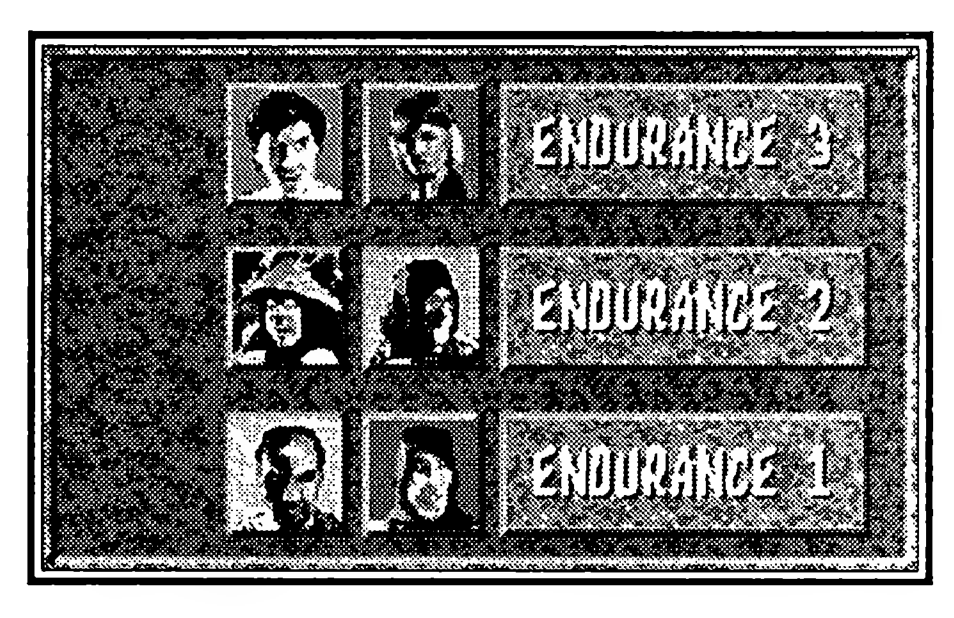
U (Up) — Вверх (подпрыгнуть; комбинируется с кнопкой «вперед/назад»);

D (Down) — Вниз (присесть; увернуться от удара в голову и/или нанести апперкот);

F (Forward) — Вперед (подойти к противнику);

B (Back) — Назад (отойти от противника);

ОСНОВНЫЕ ДВИЖЕНИЯ:



Передвижение — вперед/назад.

Низкая стойка — вниз.

Прыжок — вверх.

Сальто — вверх + вперед/назад.

Бег (начиная с MK3) — «бег» + вперед.

Защита — «блок».

Удар ногой — бывает низкий (HK) и высокий (LK).

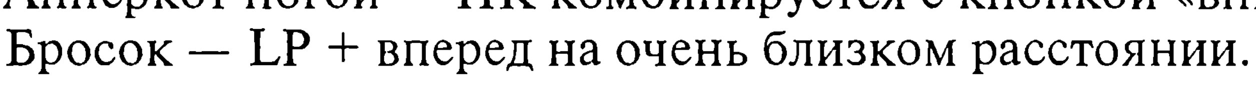
Удар рукой — бывает низкий (HP) и высокий (LP).



Подсечка — LK комбинируется с кнопкой «назад».

Удар с разворота — HK комбинируется с кнопкой «назад».

Апперкот — HP (в MK1 — любой удар рукой) комбинируется с кнопкой «вниз».



Апперкот ногой — HK комбинируется с кнопкой «вниз» (только в MK4-MKGold).

Бросок — LP + вперед на очень близком расстоянии.

Перелом — LK + вперед на очень близком расстоянии (только в MK4-MKGold).

БАЗОВЫЕ СОВЕТЫ:

— Удары в прыжке и удары после сальто, как правило, различны между собой. Первыми удобно сбивать атакующего противника, последними — нападать самому.

— Удары из низкой стойки помогут охладить машущего кулаками по верхнему уровню или пытающегося провести бросок оппонента (не всегда удается выполнить апперкот).

— Удары вплотную (любой Kick или Punch достаточно близко к сопернику) хоть и бесполезны на первый взгляд, все же иногда помогают: они далеко отбрасывают соперника (MK1-MK2), могут быть вплетены в мини-связки (MK2) или же начинать оные (MK3-UMK3-MKT).

— Практически у каждого бойца в MK1-MK2 можно найти мини-связку (последовательность ударов). Ищите. Не так давно я нашел пятиударник (!) у Кейджа (mk2). 75%, только вот поймать момент трудно.

Лучший способ начать вашу тренировку — начать ее с основных движений: ударов ногами, руками в разных стойках, прыжков, блокировки. Конечно, вам это покажется глупо — лучше нестись сломя голову, пытаясь сделать какое-нибудь суперкомбо или суперудар, но знать, как остановить того, кто «летит» на вас, может быть гораздо более полезным, чем уметь делать это самому. Этот комплекс движений (и супер-, и простые удары плюс умение правильно двигаться) создает фундамент как для мощного нападения, так и для надежной защиты. Изучите, что ваш боец делает вблизи (броски, удары коленом, удары локтями и др.). Из низкой стойки лучше уворачиваться от магии противника (не всегда). Также в этом положении есть один плюс — апперкот — один из самых мощных ударов в игре (наряду с ударом с разворота). Эффективно пользоваться подсечками и ударами с разворота. Такие удары могут на некоторое время охладить пыл соперника. Специально при тренировке необходимо научиться использовать блок. В основном, многие проигрывают из-за неумения блокироваться. Защита на 1-м месте, нападение на 2-м. В конце вашей тренировки рекомендую научиться использовать суперудары бойцов. Они играют важную роль в бою. Выясните, как и с чем они могут комбинироваться (самый простой пример: «подкат» сразу же после удара в прыжке — 2 Hit Combo).

ДОБИВАНИЯ:

В свое время Mortal Kombat потряс общественность и чуть было не был запрещен Конгрессом США именно благодаря добиваниям.

Fatality — фатальный удар, лишающий побежденного противника жизни — от 1 до 3 штук — все части.

Pit Fatality — при помощи простого апперкота побежденный противник падает с моста на шипы (The PIT) — MK1.

Stage Fatality — почти то же, что и «PIT», но с использованием нужной комбинации кнопок на определенных декорациях — MK2, MK3, UMK3, MKT.

Babality — обращение побежденного противника в младенца после выполнения ряда условий — MK2, MK3, UMK3, MKT.

Friendship — некий дружеский жест по отношению к побежденному противнику после выполнения ряда условий — MK2, MK3, UMK3, MKT.

Fergality — превращение побежденного противника после выполнения ряда условий в одного из создателей игры — MK2.



Animality — превращение в животное с последующим убиением побежденного противника (после выполнения ряда условий) — MK3, UMK3, MKT.

Mercy — возможность «пощадить» побеждённого противника; необходимо для совершения Animality — MK3.

Brutality — убийственная комба, разрывающая побежденного противника на части (а-ля Ultra Combo из Killer Instinct) — MK3, UMK3, MKT.

Spike Fatality — накалывание побежденного противника на потолочные шипы (Goro's Layer Stage) как Stage в MK2 — MK4, MKGold.

Fan Fatality — бросить побежденного противника на лопасти гигантского вентилятора (Prison Stage) — MK4, MKGold.

Ум сильнее тела. Наблюдайте за боями и учитесь, какие движения нейтрализуют другие, какие могут быть выполнены быстрее, а какие — наиболее разрушительны. Вы освоите комбинации движений, которые могут быть выполнены последовательно. Эти комбинации позволят вам ударить соперника несколько раз прежде, чем он будет способен защищать себя. Но не вся тактика одинакова для каждого бойца. Изучайте их ходы, следите за ними. Одних вы победите с легкостью, других — с трудом — тренируйтесь. И, наконец, не советую бить второго игрока, когда он не двигается (режим на двух игроков, когда им никто не управляет), т.е. деритесь всегда с компьютером, если нет приятеля. Победить компьютер на «VERY HARD» не очень сложно. И вот когда вы скажете, что компьютер тупее валенка, тогда вы мастер MORTAL KOMBAT наполовину. Теперь ищите себе живого соперника, который может быть сильнее вас...

Mortal Kombat 1

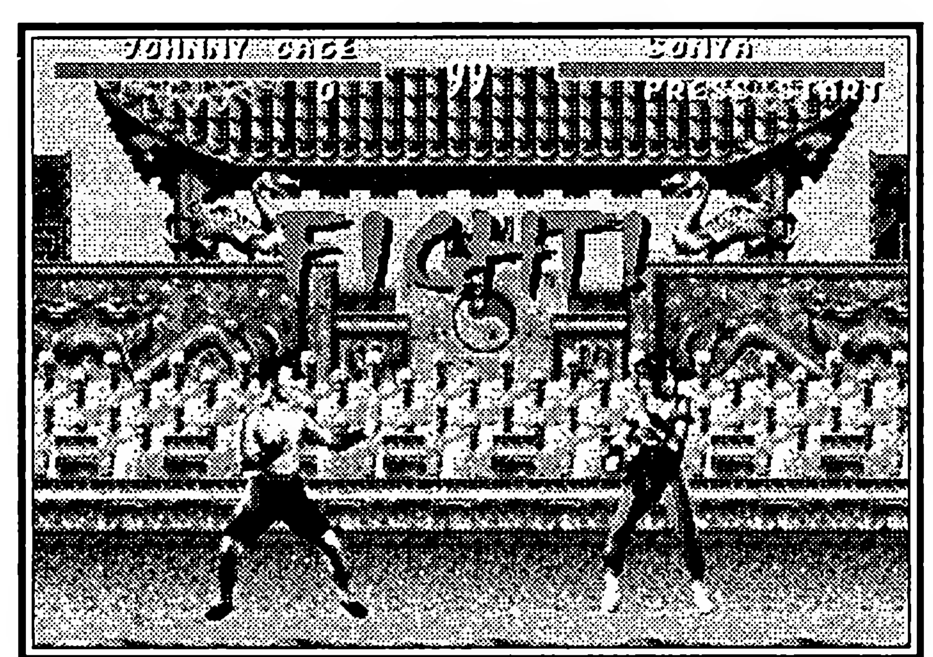
Таблица подсчета очков

Прием	**очки**	**повреждения**
Высокий удар рукой	500	5.5%
Низкий удар рукой	500	5,5%
Высокий удар ногой	2000	14.8%
Низкий удар ногой	2000	14.8%
Удар рукой в прыжке	1000	11.7%
Удар ногой подпрыгнув	1000	14.8%
Удар ногой в прыжке	2000	14.8%
Удар ногой сидя	500	11.7%
Подсечка	1000	11.7%
Апперкот	2000	24.2%
Удар ногой с разворота	2000	19.5%
Удар рукой вплотную	2000	11.7%
Удар ногой вплотную	5000	14.8%
? Death Punch (min)	500	5.5%
? Death Punch (max)	500	24.2%
Добивание (Fatality)	100,000	—
Чистая победа (Flawless Victory)	200,000	—
Двойная чистая победа (Double Flawless)	500,000	—
Победа над Reptile	10,000,000	—
Разбивание дерева	100,000	—

Разбивание камня	200,000	—
Разбивание наковальни	500,000	—
Разбивание рубина	1,000,000	—
Разбивание алмаза	2,000,000	—

После каждой третей победы для одиночной игры и каждой пятой для игры вдвоем вам предстоит «Испытать свои силы» (Test Your Might) на разных предметах (см. в таблице подсчета очков). Для увелечения уровня «силы» бойца надо как можно чаще нажимать клавиши LP и LK, а затем, когда уровень достигнет необходимой отметки, нажать кнопку BLK, чтобы совершить удар.

Рептилия (Reptile):



Итак, мистический зеленый ниндзя, которого мало кто видел. Чтобы с ним сразиться надо во время битвы на мосту (The Pit), когда над луной пролетают тени (Санта Клаус, ведьма, корова, НЛО и т.д.) победить противника с двойной чистой победой (Double Flawless), без использования кнопки блока и сделать добивание (Fatality, но не простое скидывание с моста). Это справедливо для аппаратов версии 3.0 и 4.0, однако играя за Соню, в версии 3.0 вы не можете вызвать Рептилию, так как у этого персонажа в добивании задействована кнопка блока. В версии 4.0 эта проблема устранена. Когда все условия будут выполнены, вы окажетесь на дне пропасти (The Pit Bottom). Здесь вас и ожидает Рептилия. За победу над ним (т.е. Fatality) вам дадут награду в 10 000 000 (десять миллионов) очков.

Иллюзия Рептилии:

Когда Вы боретесь Рептилией, нажмите START на Контроллере Два. Когда появится экран выбора игроков, Sub-Zero и Скорпион станут зелеными.

Кровавый режим:

На серой таблице, после заставки фирмы PROBE, нажмите A, B, A, C, A, B, B. Если все точно, то буквы станут красными, и SCORPION скажет «иди сюда».

Трик для Liu Kang'a:

После того, как вы выиграли бой и появилась надпись FINISH HIM!, отойдите от противника в самый конец экрана. Затем, удерживая блок, поверните джойстик от противника по часовой стрелке, после чего Liu Kang сделает свой невообразимый переворот. Но он не достанет до противника, и вы сможете нанести ему любой удар — ногой, рукой, бросок и т.п. Лишь после этого будет FATALITY. Внимание: если вы отойдете от противника недостаточно далеко, то будет простое FATALITY.

Выйти на «секретный» экран установок:

Дождитесь загрузки экрана установок. Нажмите последовательно UP, LEFT, RIGHT, A, RIGHT, DOWN. На экране появятся слова «CHEAT ENABLE», и вы сможете войти на скрытый экран установок.

Движения:

Forward — вперед.

Back — назад.



Up — вверх.
Down — вниз.
Fatality:
CAGE Forward, Forward, Forward, A.
KANO Back, Back, X.
RAYDEN Forward, Forward, Back, Back + X.
SONYA Forward, Forward, Back, Back + B.
LIU KANG B (360 градусов), Forward.
SUB ZERO Forward, Down, Forward, A.
SCORPION B (Forward, Forward, X).
Специальные приемы:

Приводим все специальные движения персонажей игры. Обозначения (кроме очевидных) следующие: TOWARD движение в направлении противника; AWAY движение в направлении от противника; BLOCK нажать START на 3-кнопочном джойстике, B или Y — на 6-кнопочном; A удар (kick); B низкий удар (low kick); C высокий удар (high kick) (для 6-кнопочного джойстика нужно при необходимости установить соответствующую конфигурацию).

ЛЮ КАНГ (Liu Kang):
Fireball — TOWARD, TOWARD, A.
Flying Kick — TOWARD, TOWARD, C.
Fatality — DOWN, AWAY, UP, TOWARD, DOWN (лучше выполнять, нажав и удерживая BLOCK).

ДЖОННИ КЕЙДЖ (Johnny Cage):
Fireball — AWAY, TOWARD, A.
Shadow Kick — AWAY, TOWARD, B.
Split Punch — Нажать и удерживать DOWN, нажать C.
Fatality — TOWARD, TOWARD, TOWARD, A.

КАНО (Kano):
Roll Spin — DOWN, AWAY, UP, TOWARD, DOWN.
Knife — Нажать и удерживать Block, нажать AWAY, TOWARD.
Fatality — AWAY, AWAY, A.

РАЙДЕН (Rayden):
Lightning Throw — DOWN, TOWARD, A.
Teleport — DOWN, UP (быстро!).
Flying Attack — AWAY, AWAY, TOWARD.
Fatality — TOWARD, AWAY, AWAY, AWAY, A.

САБ-ЗЕРО (Sub-Zero):
Freeze — DOWN, TOWARD, A.
Slide — Нажать и удерживать AWAY+B, нажать C.
Fatality — TOWARD, DOWN, TOWARD, A.

СОНЯ БЛЭЙД (Sonya Blade):
Ring Toss — Нажать и удерживать A, нажать AWAY.
Square Wave Flight — TOWARD, AWAY, A.
Scissor Grab — Нажать и удерживать DOWN+B, нажать A.
Fatality — TOWARD, TOWARD, AWAY, AWAY, BLOCK.

СКОРПИОН (Scorpion):

Harpoon — AWAY, AWAY, A.

Teleport — DOWN, AWAY, A.

Fatality — UP, UP (лучше выполняется, если нажать и удерживать BLOCK).



Экран установок:

На экране «Game Start» нажмите Down, Up, Left, Left, A, Right, Down. (Произносится, как «DULLARD») В результате ваших действий под пунктом меню «Options» должны появиться слова «Cheat Enabled». Если вы выбираете этот новый пункт меню, то сможете получить доступ к нижеследующим кодам.

Fighter 1 and 2: вы указываете, кого из семи бойцов будете использовать при установке указанных ниже опций.

Случайный выбор последовательности поединков (Plan Base Random, One, Two, Three, or Four): открывает доступ к основной стратегии компьютера для бойцов, управляемых людьми (случайная последовательность, план 1, план 2, 3, 4).

Chop-Chop: выбрать из пяти различных предметов (дерево, камень, железо, рубин, алмаз), которые вам предстоит разбить в тесте на силу («Test Your Might»).

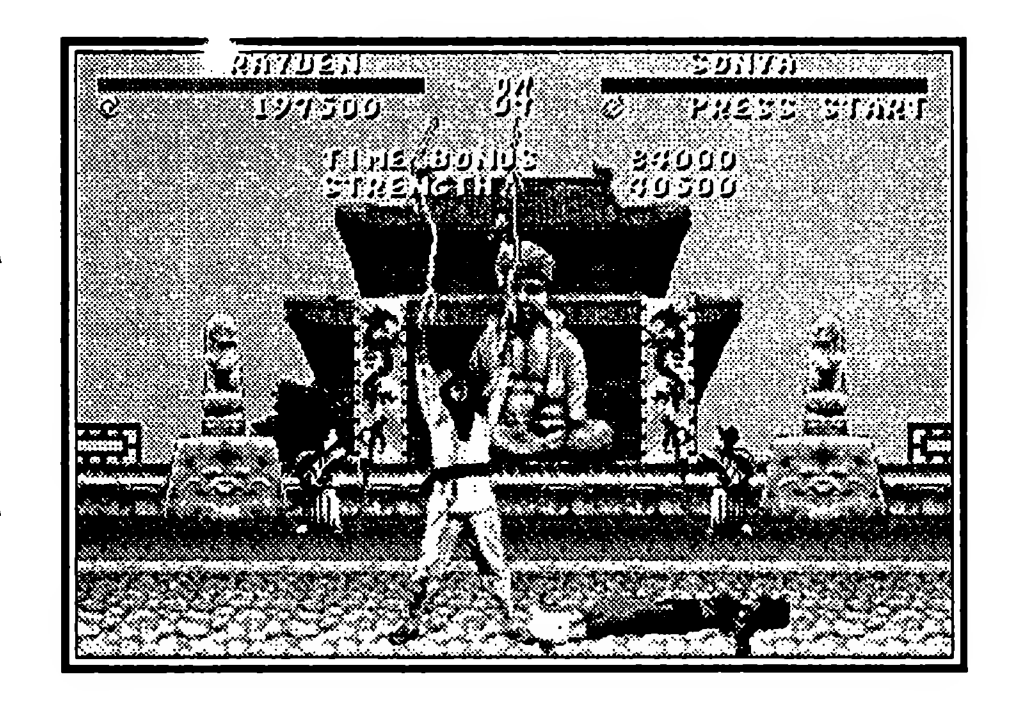
1Play and 2Play Chop: установить частоту проведения проверок на силу («Test your Might»). Если «X0» — отсутствие проверок, «X1» — после каждого матча, «X2» — после каждых двух матчей и т.д.

Demo: просмотр возможностей, биографии и поведения во время поединка для текущего выбранного бойца 1. Выберите Chop-Chop, чтобы просмотреть тест на силу «Test your Might» с текущим бойцом. Выберите Medal, чтобы предварительно просмотреть бой с двумя выбранными бойцами на соответствующей арене. Нажмите A, B, или C, чтобы запустить демо.

Flag 0: игрок 2 отключается одним ударом. За исключением Goro, который будет только слабеть, и с ним будет легче бороться во втором и третьем раундах.

Flag 1: игрок 1 отключается одним ударом.

Flag 2: попадаете прямо к Reptile! Вы увидите все силуэты бойцов на фоне Луны на Pit арене. При включенном флаге 2 вы будете побеждать противников на Pit арене и затем попадете на поединок с Reptile.



Flag 3: выбрать Pit в качестве первой арены для боя. Вы увидите инициалы BYC и физиономию на фоне Луны на Pit арене. Этот эффект сработает, только если в качестве первой боевой арены вы выберете Pit.

Flag 4: этот флаг позволяет получать многозначительные советы от Reptile перед каждым матчем. Кроме того, ваши соперники во втором и третьем раунде будут бороться слабее.



Flag 5: бесконечные продолжения.

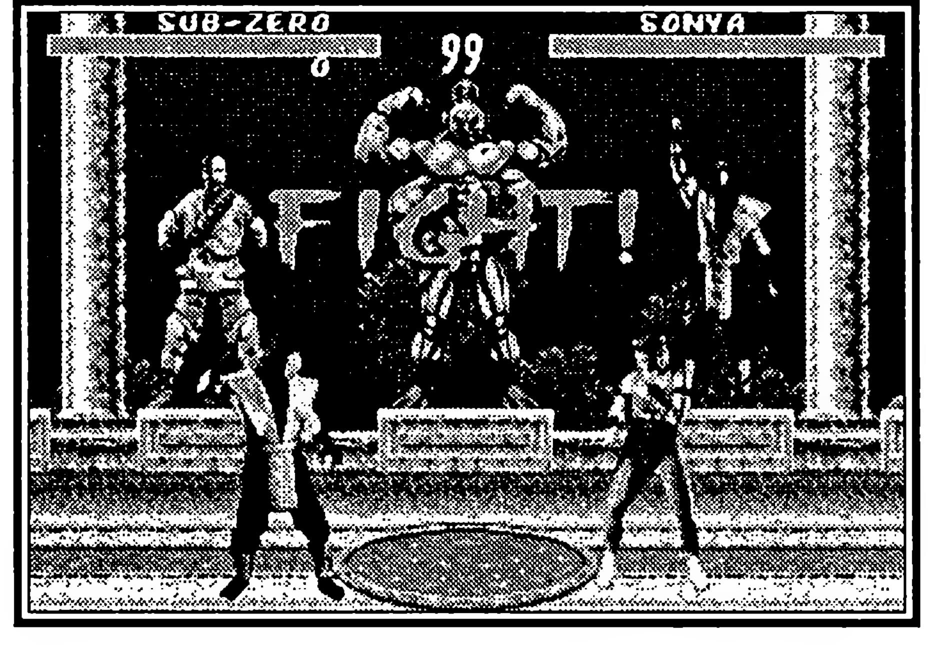
Flag 6: компьютерные соперники всегда будут выполнять Fatalities.

Flag 7: хотите получить «крутого» соперника на арене Courtyard — включите этот флаг.

Blood: включает/выключает «кровавый» режим.

Cheat: включает/выключает режим хитростей (Cheat Mode).

1st Map: возможность выбора первой арены для боя.



Secret Sonya:

Введите указанный в предыдущей главе код экрана установок и затем перейдите к установке флагов 2 и 3. Установите PLAN BASE для 3 и первую арену Pit. Пробейтесь ко второму испытанию на выносливость (endurance match). Если у вас не было продолжений в течение игры, то это произойдет тогда, когда пройдет бой на Pit арене. Если вы не были на Pit арене, то дайте возможность компьютерным противникам убить вас и получайте продолжения, пока не войдете на Pit. Затем Double Flawless, и начните бой против Reptile. Так как это будет бой на выносливость, то вы будете должны драться с двумя Рептилиями. Если Sonya является второй персоной из второго матча на выносливость, то второй Рептилия будет Секретной Sonya. Эта светящая зеленым Sonya, имеет секретные панчи, которые превращаются в Скорпионоподобное копье, а ее атаки кольцами будут замораживать противника, подобно Sub-Zero's ice.

Mortal Kombat 2

История

500 лет назад Шанг Цунг (Shang Tsung) был изгнан в Земное Царство (Earth Realm). С помощью Горо (Goro) он нарушил баланс земного равновесия в сторону хаотического состояния.

После захвата власти над Турниром он попытался склонить чашу весов порядка к хаосу. Лишь семеро воинов уцелело в битве, но план Шанг Цунга должен был сорваться благодаря Лю Кэнгу (Liu Kang).

Предвидя наказание за свой провал и очевидную сметь Горо, Цунг убеждает Шао Кана дать ему еще один шанс.

Новый план Шанг Цунга заключается в том, чтобы заманить своих врагов для соревнования во Внешнем Мире, где они должны встретить свою смерть от рук самого Шао Кана.

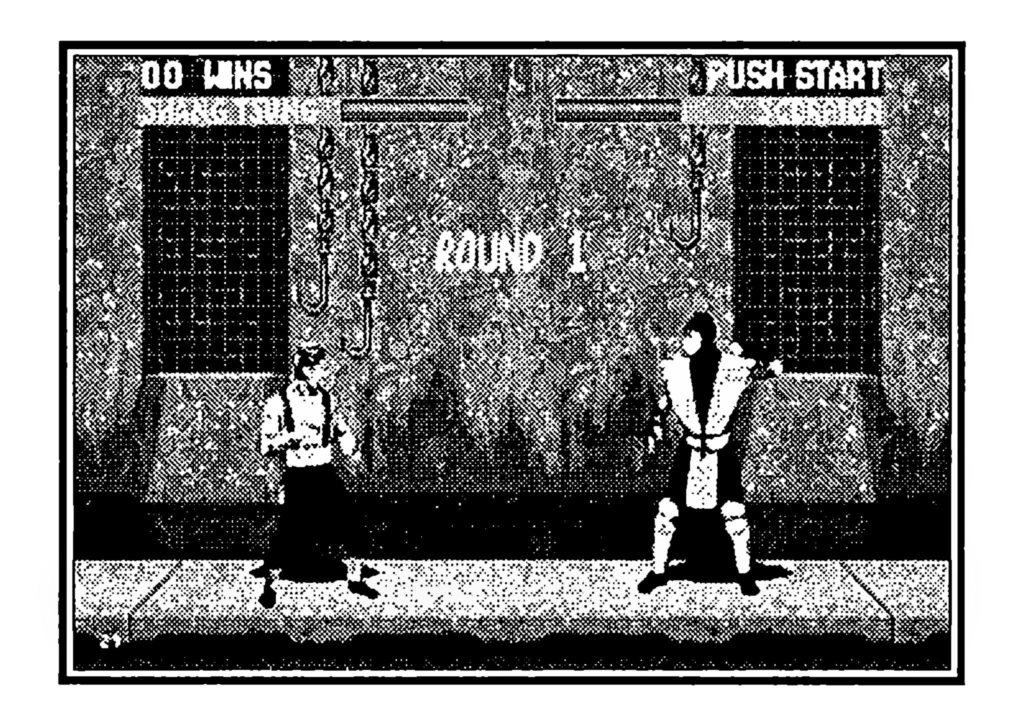
И теперь битва продолжаеться... (Now The Kombat Continues...)

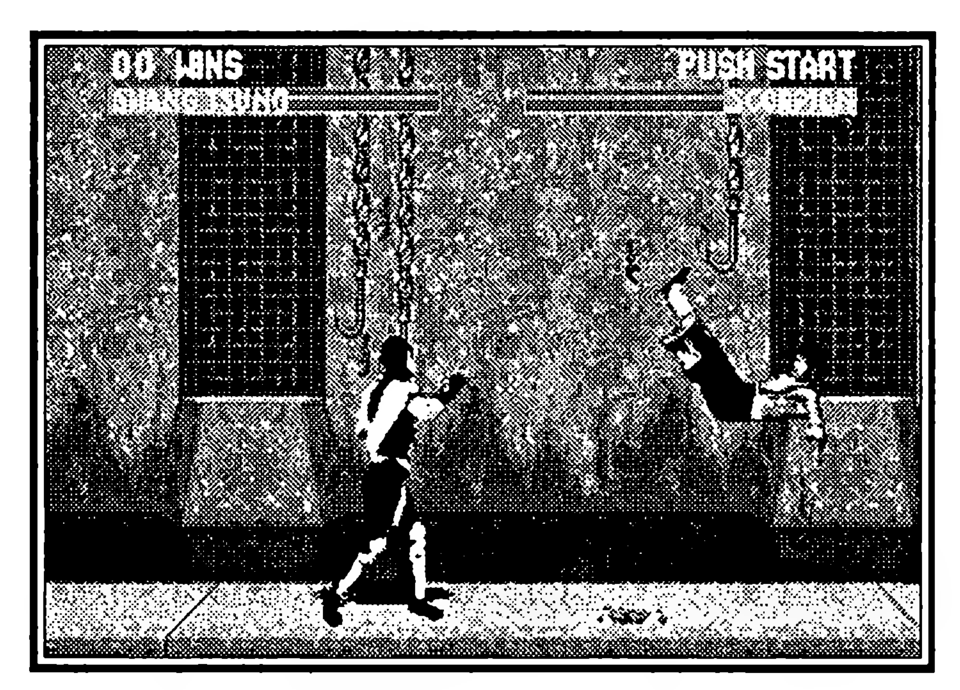
Правила

Добивание на уровне «Бассейн Смерти» (Dead Pool) производится одинаковой комбинацией для всех игроков: держать LK+LP, сделать апперкот (вплотную). Местные добивания производятся на уровнях Kombat Tomb и The Pit II (вплотную). Дружба (Friendship) производится только в случае отказа от использования кнопок LP и HP в последнем раунде (пол-экрана). Младенчество (Babality) производится только в случае отказа от использования кнопок LP и HP в последнем раунде (пол-экрана).

Поздравляем!

Вы нашли проход из Внешнего Мира в Земное Царство. Теперь вы должны сразиться с одним из ненайденых воинов из Mortal Kombat. Приготовтесь вернуться в Пещеру Горо.





Джэйд (Jade):

Чтобы сразиться с Джэйд, зеленой женщиной-ниндзя, вы должны увидеть ее или Смоука (Smoke) в «Живом Лесу» (Living Forest). Затем, сражаясь с последним бойцом перед рамкой с вопросом (перед Шанг Цунгом), вы должны победить своего противника в одном из раундов только с использованием кнопки LK.

Смоук (Smoke):

Чтобы сразиться со Смоуком, серым дымящимся ниндзя, вы должны увидеть его или Джэйд (Jade) в «Живом Лесу» (Living Forest). Затем во время битвы у Портала (The Portal) нажать Вниз+Старт, когда из правого нижнего угла выглянет Дэн «Тости» Форден (Dan Toasty Forden).

Нуб Сэйбот (Noob Saibot):

Чтобы сразиться с Нуб Сайботом, выиграйте 50 побед подряд.

Что говорит Шао Кан:

Ты умрешь, смертный! (You will die, mortal!)

Ты — ничто! (You are nothing!)

Я уничтожу тебя! (I will destroy you!)

Приготовся умереть! (Prepare to die!)

Я правлю этим миром! (I rule this world!)

Ощути силу Шао Кана! (Feel the power of Shao Kahn!)

Ощути гнев Шао Кана! (Feel the wrath of Shao Kahn!)

Ты слабый, жалкий дурак! (You weak, pathetic fool!)

Я — Шао Кан... Поклонись мне! (I am Shao Kahn...Bow to me!)

Это все, на что ты способен? (Is that your best?)

Все было слишком легко! (All too easy!)

Трюки

Случайный выбор персонажа:

На экране выбора игрока нажмите Вверх+СТАРТ (при этом курсор первого игрока должен быть установлен на Лю Кэнге, а второго на Рептилии).

Отключение бросков:

Во время игры двух игроков нажмите Вниз+HP на обоих джойстиках на Versus-экране.



Скрытая игра Pong:

Чтобы добраться до этой мини-игры, необходимо сыграть 250 боев в режиме двух игроков.

Ohw-mah:

Чтобы услышать, как Дэн Форден говорит «Owh-mah», держите джойстик вниз сразу после скидывания в «Бассейн Смерти».



Шипы:

Чтобы снять с шипов висящего противника, держите оба джойстика вниз сразу после набора комбинации местного добивания на уровне Kombat Tomb.

Подсказки в конце игры:

Где Горо? (Where is Goro?)

Где Кэйно? (Where is Kano?)

Где Соня? (Where is Sonya?)

Кто Смоук? (Who is Smoke?)

Кто Джэйд? (Who is Jade?)

Дружба? (Friendship?)

Младенчество? (Babality?)

Ермак не существует (Ceamr odse tno exits (Ermac does not exist))

Будут еще бои (Ermo batmok ot meok (More kombat to kome))

Sruep ghih miptac (Super high impact.)

Здесь нет Зверств! (There are no Animalities!)

LIU KANG

Магии:

Огн. шар вниз: F — F — LP

Огн. шар вверх: F — F — HP

Огн. шар в воздухе: F — F — HP

Удар ногой в полете: F — F — HK

Велосипед: LK (зажать)

Добивания:

FATALITY 1 — D, F, B, B, HK (с упора)

Friendship — F, B, B, B, LK

Babality — D, D, F, B, LK

KUNG LAO

Магии:

Бросок шляпой: B — F -LP

Телепортация: D -U

Добивания:

FATALITY 1 — Hold BL, F, F, F, LK (за 2 шаг.)

FATALITY 2 — Hold LP, B, B, F (с экрана)

Friendship — B, B, B, D, HK

Babality — B, B, F, F, HK

JOHNY CAGE

Добивания:

FATALITY 1 — F ,F, D, D, LP
FATALITY 2 — F, F, D, U
FATALITY 3 — F, F, D, U, D+LP+BL+LK (с упора)
Friendship — D, D, D, D, HK
Babality — B, B, B, HK

REPTILE

Магии:
Шар. молния быс: F — F — HP+LP
Шар. молния: B — B — HP+LP
Подкат: B+LP+BL+LK
Невидимка: U — U — D — HK
Добивания:
FATALITY 1 — B, B, D, LP (за 5 шаг.)
FATALITY 2 — (исчезнуть) F, F, D, HK (с упора)
Friendship — B, B, D, LK
Babality — D, B, B, LK

SUB ZERO

Магии:
Стрельба вперед: D — F — LP
Лужица: D — B — LK
Подкат: B + LP + BL + LK
Добивания:
FATALITY 1 — F, F, D, HK (А ПОТОМ) F, D, F, F, HP
FATALITY 2 — Hold LP, B, B, D, F (с экрана)
Friendship — B, B, D, HK
Babality — D, B, B, HK

SHANG TSUNG

Магии:
Вулкан: F — F — B — B — LK
Огн. шар 1: B — B — HP
Огн. шар 2: B — B — F — HP
Огн. шар 3: B — B -F — F — HP
Добивания:
FATALITY 1 — Hold HK на 2-3 сек. (за 2 шаг.)
FATALITY 2 — BL, U, D, U, LK (с упора)
FATALITY 3 — Hold LP 2 раунд и отпустить в конце
Friendship — B, B, D, F, HK
Babality — D, B, F, D, HK

KITANA

Магии:
Вибрация: B — B — HP
Веера: F — F — HP+LP
Перелет: F — B — HP
Добивания:
FATALITY 1: — BL, BL, BL, HK (с упора)



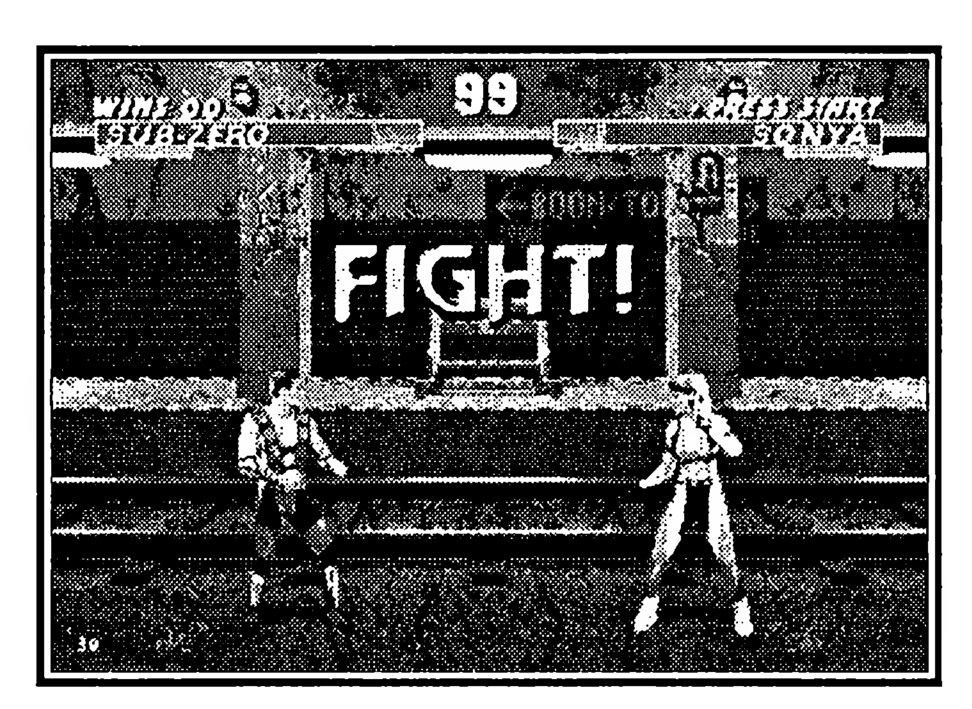
Friendship — D, D, D, U, LK
Babality — D, D, D, LK
JAX
Магии:
Огненная торпеда: B — F — HP
Две торпеды: F — F — B — B -HP
Удар рукой в пол: (зажать) LK
Удар рукой в полете: F — F — HK
Захват с ударом: F — F — LP
Добивания:
FATALITY 1 — Hold LP, F, F, F (с упора)
FATALITY 2 — BL, BL, BL, BL, LP (с упора)
Friendship — D, D, U, U, LK
Babality — D, U, D, U, LK
MILEENA
Магии:
Телепортация с ударом: F — F — LK
Кувырок вперед: B — B — D — HK
Бросок ножами: (зажать) HP
Добивания:
FATALITY 1 — F, B, F, LP (с упора)
FATALITY 2 — HOLD HK 3 сек. (с упора)
Friendship — D, D, D, U, HK
Babality — D, D, D, HK
BARAKA
Магии:
Телепортация с ударом: F — F — LK
Кувырок вперед: B — B — D — HK
Бросок ножами: (зажать) HP
Добивания:
FATALITY 1 — Hold BL, B, B, B, HP (с упора)
FATALITY 2 — B, F, D, F, LP (с упора)
Friendship — U, U, F, F, HK
Babality — F, F, F, F, HK
SCORPION
Магии:
Телепортация: D — B — HP
Перекидка: BL (в возд.)
Гарпун: B — B — LP
Добивания:
FATALITY 1 — Hold HP, F, D, F, F
Friendship — B, B, D, HK
Babality — D, B, B, HK
RAIDEN
Магии:

Телепортация: D — U
Перекидка: BL (в возд.)
Торпеда: F — F — LK
Добивания:
FATALITY 1 — Hold LK — BL+LK-BL+LK .... (с упора)
FATALITY 2 — Hold HP за 10 сек. до FINISH HIM
Friendship — D, B, F, HK

Mortal Kombat 3

Третий турнир. Новые бойцы и старые коварные противники. Борьба с темными силами Внешнего мира продолжается.

Секретное меню хитростей



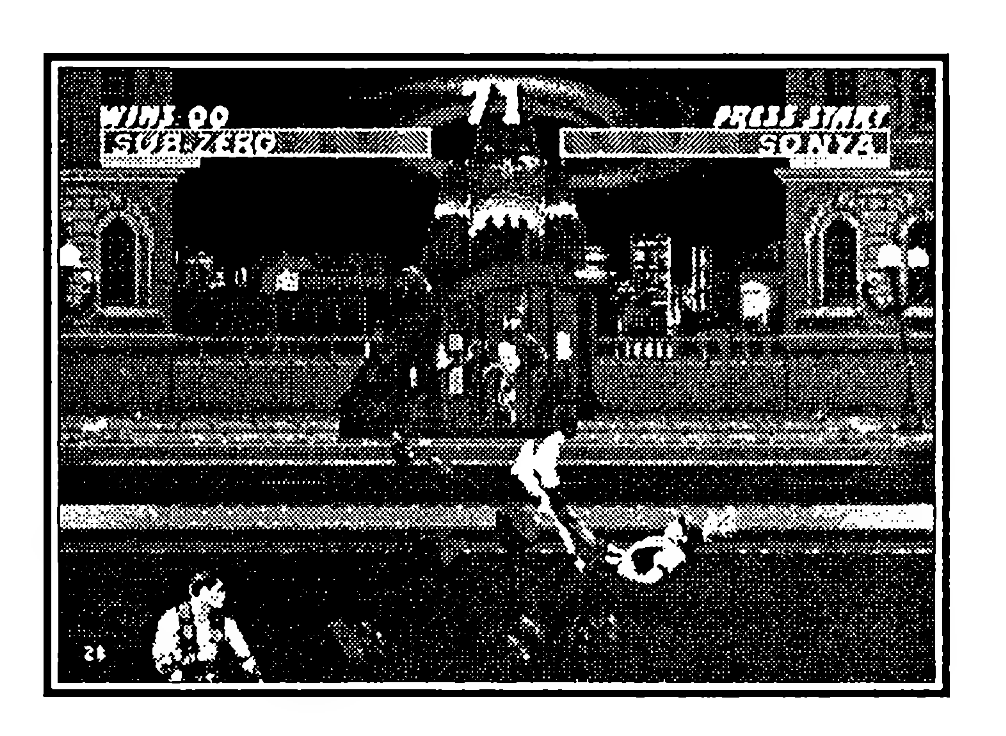
— На экране главного меню нажмите A, C, UP, B, UP, B, A, DOWN. В меню появится новая опция — «Cheats» («Хитрости»). Выберите ее, получите новое секретное меню с несколькими опциями. «Sound Test» позволит вам прослушать все звуковое сопровождение и музыку в игре, «Continues» даст возможность увеличить число кредитов в одиночной игре (до 95), а «Bio Screen» выведет вас на биографию любого персонажа простым нажатием кнопки START.

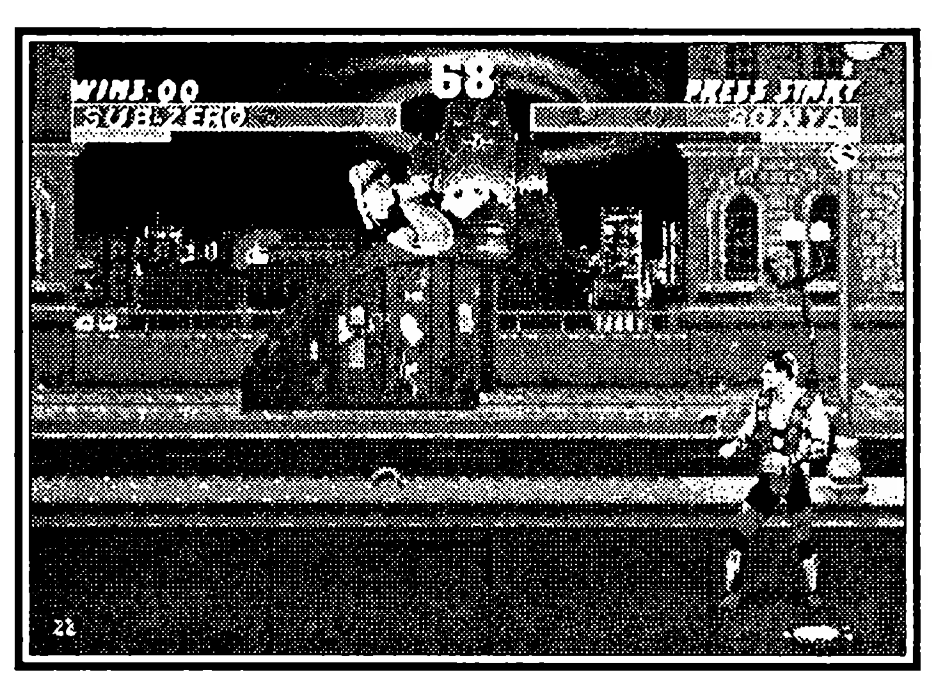
— На экране главного меню нажмите B, A, DOWN, LEFT, A, DOWN, C, RIGHT, UP, DOWN. Появится новая опция меню — «Secrets». Его опция «Timer» позволит изменить скорость хода часов или вообще их выключить, «Win Screen» познакомит с завершающей историей любого персонажа при нажатии START, а «Kombat Zone» позволит вам выбрать этап, на котором вы окажетесь после начала игры.

— И еще один код хитростей, который можно ввести на экране главного меню, — C, RIGHT, A, LEFT, A, UP, C, RIGHT, A, LEFT, A, UP. Он приведет вас к меню «Killer Codes». Его опция «Quick end» позволит вам проводить приемы «fatality», «babality» и т.п. с помощью только одной или двух кнопок, обычно последней кнопки (или комбинации кнопок) из той последовательности, которая нужна в обычном режиме. (Например: последовательность кнопок для обычного выполнения приема «Friendship» у Джакса (Jax) заканчивается кнопкой LOW KICK. Если вы установите опцию «Quick end» на «Friendship», то сможете выполнить за Джакса этот прием простым нажатием LOW KICK, когда на экране скажут: «Finish Him!». Опция «Smoke» даст вам возможность задействовать в борьбе Смока, не мучаясь со специальным триком «Игра за Смока», описанным ниже, а опция «Bosses» даст возможность управлять Шао Каном (Shao Kahn) или Мотаро (Motaro) — но только в двухсторонней игре. «Play Hidden Game» позволит вам испытать себя в секретной игре со стрельбой, которая в обычной игре появляется, когда боевой счетчик достигает 100; а когда вы в ней потеряете последний корабль, нажмите и удерживайте любую кнопку — увидите некоторые статистическое данные по своей игре.



Борьба «на выживание»





В главном меню высветите слова «Start Game», нажмите и удерживайте А и С, нажмите START. Вы попадете на секретный экран выбора персонажей, где оба игрока могут выбрать до восьми бойцов для участия в «матче на выживание». Нажмите START, чтобы зарегистрировать эту схватку, потом с помощью LEFT и RIGHT на ключе направлений выберите бойца для каждого блока в ряду. Нажатием кнопки В вы случайным образом выбираете бойца для текущего блока, а удерживая UP и нажав START — случайным образом отбираете персонажей для всех блоков. Выбрать логотип дракона — это все равно что выбрать персонаж случайным образом, однако вы не будете знать, кто этот персонаж, до тех пор, пока в схватке не настанет его (или ее) очередь. С помощью адаптера Sega Tap в матче может участвовать до четырех игроков.

Коды боя:

На экране, где игроки сражаются друг против друга, есть шесть квадратов с изображениями дракона. Нажимая кнопки А, В и С на каждом из контроллеров, вы меняете изображение. Первые три квадрата управляются кнопками А, В и С первого контроллера, а остальные кнопками А, В и С на втором контроллере. Таким образом, код 130-012 означает, что первый игрок нажимает кнопку А один раз, кнопку В — три раза и не нажимает кнопку С. Второй игрок не нажимает кнопку А, зато один раз нажимает кнопку В и два раза кнопку С.

Вот соответствие кодов:

688-422 ночной бой;
460-460 перевоплощение;
985-125 Psycho Kombat;
100-100 битва без бросков;
020-020 битва без блоков;
123-926 бесконечный бег;
969-141 битва с Мотаро;
020-020 битва с Noob Saibot'ом;
033-564 битва с Shao Khan'ом;
205-205 битва со Smoke;
987-123 не видно энергии;
642-968 проверьте сами;
033-000 (000-033) половина энергии;

4 Зак. 363

707-000 (000-707) четверть энергии;
667-000 бесконечное время;
955-955 много времени на Fatality;
303-606 MK5;
929-646 какая-то надпись.
466-466 бесконечный бег;
987-666 магический театр;
642-468 скрытая игра (Galaxian, также будете играть в нее, если одержите 100 побед);
769-342 битва с Noob Saibot'ом.
011-971 восстановление здоровья.
688-688 нет задержки после апперкота.
Числовые обозначения:
0 MK дракон;
1 логотип MK;
2 Инь-Ян;
3 цифра 3;
4 знак вопроса;
5 гром и молния;
6 Горо;
7 Райден;
8 Шао-Кан;
9 Череп;
Как сделать Friendship и Babality?
Чтобы сделать Friendship и Babality, надо не нажимать БЛОК весь второй раунд.

SHANG TSUNG

Спецудары:
Бросок с переворотом — подойдите вплотную ВПЕРЕД + А.
1 огненный череп — 2хНАЗАД + X.
2 огненных черепа — 2хНАЗАД, ВПЕРЕД + X.
3 огненных черепа — 2хНАЗАД, 2хВПЕРЕД + X.
Fatality 1 — подойти вплотную, нажать и держать А. Нажмите Бег, В, В, В, отпустите А.
Fatality 2 — подойдите вплотную, нажмите и держите А. Нажмите ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, отпустите А.
Stage Fatality — удерживая В, нажмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, А.
Friendship — (на дальнем расстоянии) С, С, Y, Y, ВНИЗ.
Babality — Y, Y, Y, С.
Комбинации:
* С, 2хХ, А, Z+НАЗАД (5 ударов).
* Z, 2хХ, А (4 удара).

SINDEL

Спецудары:
Крик — 3х ВПЕРЕД + X.
Полет — 2 х НАЗАД, ВПЕРЕД + Z.
Огненное дыхание — в полете нажмите в воздухе ВПЕРЕД+ВНИЗ + С.



Бросок волосами — вплотную ВПЕРЕД + А.
Огненное дыхание — 2хВПЕРЕД + А.
Fatality 1 — (вплотную) Y, Y, B, B, затем Y+B.
Fatality 2 — (на короткой дистанции) Y, Y, B, Y, B.
Stage Fatality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, А.
Friendship — Y, Y, Y, Y, Y, ВВЕРХ.
Babality — Y, Y, Y, Y, ВВЕРХ.
Animality — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, X.
Комбинации:
* 2хX, А (3 удара).
* 2хZ, Z+НАЗАД (3 удара).
* 2хX, А, Z (4 удара).
* С, 2хX, А, Z (5 ударов).

JAX

Спецудары:
Огненные ракеты — НАЗАД, ВПЕРЕД + X.
Ломать спину — нажмите В, находясь в воздухе рядом с врагом.
Энерговолна — 2хВПЕРЕД + Z.
Удар о землю — во время броска быстро нажимайте X.
Землетрясение — держите С 2-3 сек., затем отпустите.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД + А.
Fatality 1 — (на дальнем расстоянии) Y, B, Y, Y, C.
Fatality 2 — (в упор) нажав и удерживая В, нажмите ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, отпустите В, затем нажмите эту кнопку снова.
Stage Fatality — ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, А.
Friendship — (на дальней дистанции) С, С, Y, Y, С.
Babality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, С.
Animality — (вплотную) держа А, нажмите ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, отпустите А.
Комбинация — 2хZ, Z+НАЗАД (3 удара).

KANO

Спецудары:
Бросок клинка — НАЗАД+ВНИЗ + X.
«Пушечный» удар — 2-3 секунды держите С, затем отпустите.
Вспороть живот — ВПЕРЕД+ВНИЗ + X.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД+ А.
Душить — ВНИЗ, ВПЕРЕД + А.
Отталкивать в воздухе — нажмите В, находясь в воздухе рядом с противником.
Fatality 1 — (вплотную) держа А, нажмите ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, отпустите А.
Fatality 2 — (на короткой дистанции) А, В, В, Z.
Stage Fatality — ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, С.
Friendship — (на дальней дистанции) С, С, Y, Y, Z.
Babality — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, С.
Animality — (вплотную) держа X, нажмите В, В, В, В, отпустите X.

Комбинации:
* 2xX, A (3 удара).
* 2xX, Z, C, Z (5 ударов).

KUNG LAO

Спецудары:
Воздушная атака — в прыжке нажмите ВНИЗ + Z.
Бросок шляпы — НАЗАД, ВПЕРЕД + A.
Телепортация — ВВЕРХ, ВНИЗ.
«Юла» — ВПЕРЕД, ВНИЗ + Y.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД + A.
Fatality 1 — Y, B, Y, B, ВНИЗ.
Fatality 2 — (на небольшом расстоянии) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ, X.
Stage Fatality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, C.
Friendship — Y, A, Y, C.
Babality — ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, X.
Animality — (вплотную) Y, Y, Y, Y, B.
Комбинация:
2xC, Z+НАЗАД.

KABAL

Спецудары:
Огненный мяч — 2xНАЗАД + X (действует и в воздухе).
Бросок крюками — вплотную + A.
Торнадо — 2xНАЗАД, ВПЕРЕД + C.
Вызывает мясорубку — НАЗАД + 4xY.
Fatality 1 — (на небольшом расстоянии) ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, B.
Fatality 2 — (вплотную) Y, B, B, B, Z.
Stage Fatality — B, B, B, Z.
Friendship — Y, C, Y, Y, ВВЕРХ.
Babality — Y, Y, C.
Animality — (вплотную) держа X, нажмите ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД. отпустите X.
Комбинации:
* 2xC, Z, Z+НАЗАД (4 удара).
* 2xX, 2xZ, Z+НАЗАД (5 ударов).

LIU KANG

Спецудары:
Дыхание дракона — 2xВПЕРЕД + X.
Дыхание дракона снизу — 2xВПЕРЕД + A.
Удар ногами «велосипед» — 2-3 сек. держите C, затем отпустите.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД+ A.
Fatality 1 — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, C.
Fatality 2 — ВВЕРХ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, Y+B.
Stage Fatality — Y, B, B, C.
Friendship — (на дальней дистанции) ВНИЗ+Y, ВНИЗ+Y, ВНИЗ+Y.
Babality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, Z.



Animality — (на небольшом расстоянии) ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ.
Комбинации:
* 2xC, Z, C (4 удара).
* X, 2xC, Z, C (5 ударов).
* 2xX, ВПЕРЕД+ВВЕРХ, 3xC, Z, C (7 ударов).

SEKTOR

Спецудары:
Самонаводящаяся ракета — НАЗАД+ВНИЗ + X.
Ракета — 2xВПЕРЕД + A.
Механическая рука — Вплотную ВПЕРЕД + A.
Телепортация — 2xВПЕРЕД + C.
Fatality 1 — (на дальней дистанции) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, B.
Fatality 2 — (на небольшом расстоянии) A, Y, Y, B.
Stage Fatality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, Y.
Friendship — (на дальней дистанции) Y, Y, Y, ВНИЗ.
Babality- НАЗАД, ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, Z.
Animality — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВВЕРХ.
Комбинация:
2xX, 2xZ, Z+НАЗАД (5 ударов).

NIGHTWOLF

Спецудары:
Стрелять из лука — НАЗАД+ВНИЗ + A.
Силовое поле — НАЗАД+ВНИЗ + Z, 2xZ.
Вспороть живот топором — ВПЕРЕД+ВНИЗ + X.
Теневой удар — 2xВПЕРЕД + C.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД + A.
Fatality 1 — (вплотную) удерживая B, нажмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, ВПЕРЕД, отпустите и нажмите B.
Fatality 2 — (на дальней дистанции) НАЗАД, НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, X.
Stage Fatality — Y, Y, Y, B.
Friendship — (на дальней дистанции) ВНИЗ+Y, ВНИЗ+Y, ВНИЗ+Y.
Babality — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ.
Animality — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ.
Комбинации:
* 2xZ, Z+НАЗАД (3 удара).
* Держать ВПЕРЕД+ВНИЗ + Z, 2xX, A, X.

SHEEVA

Спецудары:
Огонь — ВПЕРЕД+ВНИЗ + X.
Телепортация — быстро нажмите ВНИЗ, ВВЕРХ.
Бросок четырьмя руками — подойдите вплотную + A.
Землетрясение — ВПЕРЕД+ВНИЗ, ВПЕРЕД+ВНИЗ + Z.
Fatality 1 — (вплотную) ВПРАВО, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПРАВО, A.
Fatality 2 — (вплотную) нажмите и держите Z, затем, не отпуская нажмите НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, отпустите Z.

Stage Fatality — ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, А.
Friendship — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, X.
Babality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, Z.
Animality — (вплотную) Y, В, В, В, В.
Комбинации:
* ВПЕРЕД+2хХ, А, X (4 удара).
* 2хХ, А, Z, 2хС (6 ударов).
* 2хХ, А, Z, 2хС, Z + НАЗАД (7 ударов).

SONYA

Спецудары:
Удар ногами «велосипед» — в воздухе 2хНАЗАД, ВНИЗ + Z.
Воздушная атака — ВПЕРЕД, НАЗАД + X.
Захват ногами — ВНИЗ + А + В.
Энергетические кольца — ВПЕРЕД+ВНИЗ + А.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД+ А.
Fatality 1 — НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, Y.
Fatality 2 — (на дальней дистанции) держа B+Y, нажмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ, потом отпустите B+Y.
Stage Fatality — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, X.
Friendship — НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ, Z.
Babality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, С.
Animality — удерживая А, нажмите НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, потом отпустите А.
Комбинации:
* 2хХ, А, X + НАЗАД (4 удара).
* 2xZ, 2хХ, А, X + НАЗАД (6 ударов).

STRIKER

Спецудары:
Бросить гранату низко — НАЗАД+ВНИЗ + А.
Бросить гранату вверх — НАЗАД+ВНИЗ + X.
Сбить с ног дубинкой — 2хВПЕРЕД + Z.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД+ А.
Fatality 1 — (вплотную) ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, В.
Fatality 2 — (на дальней дистанции) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, С.
Stage Fatality — ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ, Z.
Friendship — (на дальней дистанции) А, А, Y, Y, А.
Babality — ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, X.
Animality — (вплотную) Y, Y, Y, Y, В.
Комбинации:
* 2хХ, А (3 удара).
* 2хС, Z + НАЗАД (3 удара).
* Z, 2хХ, А (4 удара).

SUB-ZERO

Спецудары:
Ледяной дождь — ВПЕРЕД+ВНИЗ + X.



Ледяная статуя — (работает и в воздухе) ВНИЗ, НАЗАД + А.
Замораживать врага — ВНИЗ, ВПЕРЕД + А.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД+ А.
Fatality 1 — (вплотную) В, В, Y, В, Y.
Fatality 2 — (на небольшом расстоянии) НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД, Y.
Stage Fatality — НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, Z.
Friendship — (на дальней дистанции) С, С, Y, Y, ВВЕРХ.
Babality — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, Z.
Animality — (вплотную) нажмите и не отпускайте В, затем нажмите ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ.
Комбинации:
* 2xX, A, Z (4 удара).
* 2xZ, Z+НАЗАД (3 удара).
* 2xX, А, С, Z, Z+НАЗАД (6 ударов).

CYRAX

Спецудары:
Телепортация — ВПЕРЕД, ВНИЗ + В.
Электросеть — 2хНАЗАД + С.
Бросок — вплотную ВПЕРЕД+ А.
Fatality 1 — (вплотную) ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ+Y.
Fatality 2 — ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ, X.
Stage Fatality — Y, В, Y.
Friendship — (на дальней дистанции) Y, Y, Y, Y, ВВЕРХ.
Babality — ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, X.
Animality — (вплотную) удерживая В, нажмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ.
Комбинации:
* 2xX, Z, X (4 удара).
* С, Z, Z+НАЗАД (3 удара).
* 2xX, А (3 удара).
* 2xX, Z, X, Z, Z+НАЗАД (6 ударов).

SMOKE

Fatality 1 — (на короткой дистанции) держа Y+B, нажмите ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, отпустите Y+B.

Fatality 2 — (на дальней дистанции) удерживая В, нажмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, отпустите В.

Другое Fatality у KUNG LAO:

Когда вы будете делать фаталити этим персонажем (разрезание шапкой), нажмите, держите БЛОК, затем комбинацию клавиш Fatality 2 (см. выше). Когда погаснет экран, KUNG LAO бросит шапку, но она не возвратится.

Вечная заморозка для SUB-ZERO:

Если вам удалось заморозить своего противника в воздухе, то подойдите к нему и нажмите А и сразу же пустите заморозку вперед. Противник вновь заморозится, подойдите к нему вновь и, нажав X, X, пустите заморозку вверх. Затем повторяйте все снова до тех пор, пока ваш оппонент не умрет.

Драка «каждый сам за себя»:

На стартовом экране, где написано START GAME / OPTIONS, одновременно нажмите A, B, C и START — вы попадете в режим драки «каждый сам за себя», где могут драться четыре человека сразу.

Игра за Смоука.

Когда в начале игры появляется логотип «МК3» и вы слышите гонг, нажмите A, B, B, A, DOWN, A, B, B, A, DOWN, UP, UP. Вы услышите, как Шао Кан скажет: «Смок», а цвет фона сменится с черного на кроваво-красный. Теперь можно играть за Смока как в одиночном режиме, так и в режиме единоборства.

Ultimate Mortal Kombat 3

Маленькие секреты



1. Чтобы в GALAXY было 8 жизней, надо на заставке перед GALAXY держать кнопку Z.

2. Чтобы высветились все три строки (CHEATS, SECRETS, KILLER CODES), достаточно набрать одну любую строку из МК3 (например, A, C, UP, B, UP, B, A, DOWN).

3. Как поиграть Smoke'ом из МК2? Выбрав игру между двумя людьми, вы должны сделать следующее:

— Наберите код 444444.

— В третьем раунде добейте друг друга до состояния DANGER.

— Как только вы превратитесь в Smoke, сразу же убейте своего противника.

— На джойстике убитого игрока не нажимайте START, дождитесь выбора столбиков, выберите любой и играйте Smoke'ом против компьютера. Вы будете играть им до тех пор, пока вас не убьют.

4. Прохождение столбика за пару минут приводит к тому, что вам предложат столбик из 36 игроков.

5. Чтобы, не сражаясь с соперником, перейти к схватке со следующим врагом, надо сделать так: Как только схватка начнется, нажмите на втором джойстике START (один раз). Затем, на первом джойстике, снова войдите в игру, и Вы перескочите эту схватку.

Внимание! Самого первого противника в столбике нужно забить, перескочить его не удастся.

Дойдя до SHAO-KHAN'а, перескочите через битву с ним описанным выше способом. Вы увидите за ним еще многих врагов.

6. Antifatality: Играя Kabal'ом, победите противника. Когда возникнет надпись FINISH HIM, нажмите X, и, не отпуская этой кнопки, нажимайте FORWARD, FORWARD, DOWN, FORWARD, и отпустите X. У Kabal'а отвалится голова.

Подсказки

— Чтобы сыграть за Смока-человека (Human Smoke), сначала выберите самого Смока. Нажмите и удерживайте LEFT (в качестве Игрока 1) или RIGHT (в качестве Игрока 2), а потом нажмите и удерживайте High Punch, Run, High Kick и Block, пока не начнется матч.



— Бойцы могут пополнить свою комбинацию дополнительным ударом, если вначале прыгнут на соперника с панчем.

— Почти все бойцы обладают комбинацией из двух ударов, наносящей противнику огромный ущерб. Например, Кано (Kano) вначале должен прыгнуть на соперника с нанесением кика; затем, пока тот находится еще в воздухе, совершить движение DOWN, DOWN/RIGHT, RIGHT и High Punch (эта его комбинация называется Blade Swipe).

Секретная таблица

Таблица, появляющаяся в конце игры, содержит 10 картинок. Вот их расшифровка:

1. MK DRAGON — история бойца после победы над Shao Kann'ом.
2. MK LOGO — сыграть в Galaga.
3. Все BABALITY.
4. FATALITY для бойцов MK3.
5. Еще 7 FATALITY для бойцов MK3.
6. По одному FATALITY для каждого нового бойца UMK3.
7. GORO — бой на выживание против NOOB SAIBOT и ERMAC.
8. RAIDEN — бой против классических персонажей MK2 — SUB-ZERO и SMOKE в масках.
9. SHAO KAHN — мегатурнир: вы один против пяти бойцов.
10. SCULL — показ всех FATALITY, BRUTALITY, FRIENDSHIP и BABALITY подряд (кроме секретных бойцов).

Коды, набираемые в квадратиках перед началом боя. (Цифры означают количество нажатий каждой кнопки на первом первого и втором контроллерах).

122-221 текст.
444-444 превращения игроков.
004-400 подсказка.
010-010 озвучивание перекидов.
044-440 драка начинается в третьем раунде, у каждого игрока по 1% энергии.
448-844 текст.
000-033 половина энергии у второго игрока.
000-707 1/3 энергии у второго игрока.
011-971 восполнение энергии.
205-205 драка со Smoke.
269-141 драка с Motaro.
033-564 драка с Shao-Kahn'ом.
985-125 психический бой.
987-123 не видно энергии.
123-926 текст.
282-282 текст.
494-494 супервремя.
091-293 отключение подсечек.
466-466 вечный бег.
688-688 быстрые апперкоты.
955-955 продленное время на Fatality.
911-911 во втором раунде у победителя отключается какая-нибудь кнопка.

999-995 отключение комбинаций.
688-422 драка в темноте.
100-100 отключение бросков.
020-020 отключение блоков.
642-468 игра GALAXY.
303-606 игра MK-4.

Движения персонажей

— В скобках указаны кнопки для шестикнопочного контроллера.
— Все BRUTALITY делаются вплотную.
CYRAX
Энергетическая сеть НАЗАД, НАЗАД, (С).
Телепортация ВПЕРЕД, ВНИЗ, БЛОК.
Бомба близко удерживая (С), нажмите БЛОК, БЛОК, (Z), отпустите (С).
Бомба далеко удерживая (С), нажмите ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (Z), отпустите (С).
Комбинация 1 (X), (X), (A).
Комбинация 2 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 3 (X), (X), (Z), (X),(Z), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (вплотную) ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, (Y).
Fatality 2 (в любой точке) ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ, (X).
Friendship (в любой точке) (Y), (Y), (Y), ВВЕРХ.
Babality (в любой точке) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, (X).
Brutality (X), (Z), (X), (Z), (Z), (X), (Z), (X), (Z), (C), (A).
Stage Fatality (вплотную) (Y), БЛОК, (Y).
ERMAC
Огненный шар ВНИЗ, НАЗАД + (А).
Телепортация ВНИЗ, НАЗАД + (X).
Бросок НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД + (Z).
Комбинация 1 (Z), (Z), (С), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (X), (X), НАЗАД + (А), (Z), (С).
Комбинация 3 (Z), (А), (Z), Телепортация, Бросок, (X), Огненный шар.
Fatality 1 (вплотную) (Y), БЛОК, (Y), (Y), (Z).
Brutality (X), (X), (A), БЛОК, (Z), (C), БЛОК, (X), (A), (C), (Z).
JADE
Звезда по центру НАЗАД, ВПЕРЕД + (А).
Звезда вверх НАЗАД, ВПЕРЕД + (X).
Звезда вниз НАЗАД, ВПЕРЕД + (С).
Мерцающий удар ногой со скольжением ВНИЗ, ВПЕРЕД + (С).
Частичная невидимость НАЗАД, ВПЕРЕД + (Z).
Звезда с возвратом НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, (А).
Комбинация 1 (Z), (Z), (С), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (X), (X), ВНИЗ + (А), ВНИЗ + (X).
Комбинация 3 (X), (X), ВНИЗ + (А), (С), (Z), (С), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (вплотную) ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, (X).
Fatality 2 (вплотную) (Y), (Y), (Y), БЛОК, (Y).



Friendship (на любом расстоянии) НАЗАД, ВНИЗ,НАЗАД, НАЗАД, (Z).
Babality (на любом расстоянии) ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, (Z).
Brutality (X), (C), (X), (A), (Z), (Z), (C), БЛОК, БЛОК, (X). (Z).
JAX
Ракета НАЗАД, ВПЕРЕД + (X).
Стремительный удар ВПЕРЕД, ВПЕРЕД + (Z).
Удар по земле удерживайте (C).
Двойная ракета ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, НАЗАД, (X).
Грубо схватить ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (A) (нажимайте удар несколько раз).
Сломать спину БЛОК, находясь в воздухе.
Комбинация 1 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (X), (X), БЛОК, (A), НАЗАД + (X).
Комбинация 3 (Z), (Z), ВНИЗ + (X), (X), БЛОК, (A), НАЗАД + (X).
Fatality 1 (вплотную) удерживая БЛОК, нажимайте ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ.
Fatality 2 (с расстояния удара) (Y), БЛОК, (Y), (Y), (C).
Friendship (с любого расстояния) (C), (Y), (Y), (C).
Babality (с любого расстояния) ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, (C).
Brutality (X), (X), (X), БЛОК, (A), (X), (X), (X), БЛОК, (A), (X).
Stage Fatality (вплотную) ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, (A).
KABAL
Вращение НАЗАД, ВПЕРЕД + (C).
Искра из глаз НАЗАД, НАЗАД, (X).
Лезвие по земле НАЗАД, НАЗАД, НАЗАД, (Y).
Комбинация 1 (C), (C), (X), (X), ВНИЗ + (X).
Комбинация 2 (C), (C), (X), (X), ВНИЗ + (X).
Комбинация 3 (C), (C), (X), (X), ВНИЗ + (A), ВНИЗ + (X).
Fatality 1 (на расстоянии удара) ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, БЛОК.
Fatality 2 (вплотную) (Y), БЛОК, БЛОК, БЛОК, (Z).
Friendship (в любой точке экрана) (Y), (C), (Y), (Y), ВВЕРХ.
Babality (в любой точке экрана) (Y), (Y), (C).
Brutality (X), БЛОК, (C), (C), (C), (Z), (A), (A), (X), (A).
Stage Fatality (вплотную) БЛОК, БЛОК, (Z).
KANO
Бросок кинжала ВНИЗ, НАЗАД, (X).
Удар кинжалом снизу ВНИЗ, ВПЕРЕД, (X).
Удар «Пушечное ядро» удерживайте (C).
Вертикальный шар ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД + (Z).
Схватить и трясти ВНИЗ, ВПЕРЕД, (A).
Бросок в воздухе нажмите в воздухе БЛОК.
Комбинация 1 (Z), (Z), (C), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (X), (X), ВНИЗ + (A), ВНИЗ + (X).
Комбинация 3 (X), (X), (Z), (C), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (на расстоянии удара) (A), БЛОК, БЛОК, (Z).
Fatality 2 (вплотную) удерживая (A), нажмите ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, отпустите (A).

Friendship (в любом месте экрана) (C), (Y), (Y), (Z).
Babality (в любом месте экрана) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, (C).
Brutality (X), (A), БЛОК, (A), (X), БЛОК, (Z), (C), БЛОК, (Z), (C).
Stage Fatality (вплотную) ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, (C).
KITANA
Квадратная волна ВНИЗ, НАЗАД, (X).
Волна от веера НАЗАД, НАЗАД, НАЗАД, (X).
Бросок веера ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X) + (A).
Комбинация 1 (Z), (Z), (C), БЛОК + (Z).
Комбинация 2 (X), (X), НАЗАД + (A), ВПЕРЕД + (X).
Fatality 1 (вплотную) НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (Z).
Fatality 2 (вплотную) (Y), (Y), БЛОК, БЛОК, (C).
Babality (в любой точке экрана) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, (Z).
Brutality (X), (X), БЛОК, (Z), БЛОК, (C), БЛОК, (A), БЛОК, (X), БЛОК.
Stage Fatality (вплотную) ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, (C).
KUNG LAO
Бросок шляпой НАЗАД, ВПЕРЕД, (A).
Телепортация ВНИЗ, ВВЕРХ.
Удар с толчком ВВЕРХ, ВНИЗ, (Z).
Вращение ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, (Y) (нажимать (Y) несколько раз).
Комбинация 1 (X), (C), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (C), (C), НАЗАД + (Z).
Комбинация 3 (X), (A), (X), (A), (C), (C), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (в любой точке экрана) (Y), БЛОК, (Y), БЛОК, ВНИЗ.
Fatality 2 (вплотную) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ, (X).
Friendship (в любой точке экрана) (Y), (A), (Y), (C).
Babality (в любой точке экрана) ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
Brutality (X), (A), (C), (Z), БЛОК, (X), (A), (C), (Z), БЛОК, (X).
Stage Fatality (вплотную) ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (C).
LIU KANG
Огненный шар поверху ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
Огненный шар понизу ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (A).
Удар ногой в полетё ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (Z).
Велосипедный удар удерживайте (C).
Комбинация 1 (X), (X), НАЗАД + (A).
Комбинация 2 (C), (C), (Z), (C).
Комбинация 3 (X), (X), НАЗАД, (C), (C), (Z), (C).
Fatality 1 (в любой точке экрана) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, (C).
Fatality 2 (в любой точке экрана) ВВЕРХ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, (Y) + БЛОК.
Friendship (в любой точке экрана) (Y), (Y), (Y), ВНИЗ + (Y).
Babality (в любой точке экрана) ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ + (Z).
Brutality (X), (A), (X), БЛОК, (C), (Z), (C), (Z), (A), (A), (X).
Stage Fatality (вплотную) (Y), БЛОК, БЛОК, (C).
MILEENA
Бросок саи удерживайте (X).



Телепорт с ударом ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (C).
Подкат НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, (Z).
Комбинация 1 (X), (X), ВВЕРХ + (A), ВНИЗ + (A).
Комбинация 2 (X), (X), (Z), (Z), ВВЕРХ + (C), ВВЕРХ + (Z).
Fatality 1 (издалека) НАЗАД, НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, (C).
Fatality 2 (вплотную) ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, (A).
Friendship (с любого расстояния) ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, (X).
Babality (с любого расстояния) ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
Brutality (X), (A), (A), (X), БЛОК, (Z), (C), (Z), БЛОК, (X), (A).
NIGHTWOLF
Стрела ВНИЗ, НАЗАД, (A).
Удар томагавком снизу ВНИЗ, ВПЕРЕД, (X).
Теневой удар плечом ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (C).
Проецировать отражение НАЗАД, НАЗАД, НАЗАД, (Z).
Комбинация 1 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (C), (X), (X), (A), (Z).
Комбинация 3 (C), (X), (X), (A), Удар томагавком снизу, Удар томагавком снизу, (Z).
Fatality 1 (вплотную) ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, ВПЕРЕД, БЛОК.
Fatality 2 (на расстоянии удара) НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, (X).
Friendship (на расстоянии удара) (Y), (Y), (Y), ВНИЗ.
Babality (с любого расстояния) ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, (A).
Brutality (X), (X), (Z), (C), (C), БЛОК, БЛОК, (A), (A), (X), (Z).
Stage Fatality (вплотную) (Y), (Y), БЛОК.
STRYKER
Граната поверху ВНИЗ, НАЗАД + (X).
Граната понизу ВНИЗ, НАЗАД + (A).
Выстрел НАЗАД, ВПЕРЕД, (X).
Подсечка дубиной ВПЕРЕД, НАЗАД + (Z).
Бросок с помощью дубины ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (Z).
Комбинация 1 (C), (C), БЛОК + (Z).
Комбинация 2 (C), (X), (X), (A).
Fatality 1 (издалека) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (C).
Fatality 2 (вплотную) ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, БЛОК.
Friendship (с любого расстояния) (A), (Y), (Y), (A).
Babality (с любого расстояния) ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, (X).
Brutality (X), (A), (Z), (C), (X), (A), (C), (Z), (X), (C), (C).
Stage Fatality (вплотную) ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ, (Z).
SMOKE из MK3
Дротик НАЗАД, НАЗАД + (A).
Телепортация ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (C).
Невидимость ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (Y).
Воздушный бросок БЛОК, находясь в воздухе.
Комбинация 1 (X), (X), (A).
Комбинация 2 (Z), (Z), (A).
Комбинация 3 (X), (X), (C), (Z), (A).

Fatality 1 (издалека) ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ.
Fatality 2 (на расстоянии удара) удерживая (Y)+БЛОК, нажимайте ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, затем отпустите (Y)+БЛОК.
Friendship (на расстоянии удара) (Y), (Y), (Y), (Z).
Babality (с любого расстояния) ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД + (Z).
Brutality (X), (C), (C), (Z), БЛОК, БЛОК, (A), (A), (X), БЛОК, БЛОК.
Stage Fatality (вплотную) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, (C).
SONYA
Энергетические кольца ВНИЗ, ВПЕРЕД, (A).
Энергетические волны ВПЕРЕД, НАЗАД, (X).
Захват ногами ВНИЗ + (A) + БЛОК.
Велосипедный удар НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, (Z).
Комбинация 1 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (Z), (Z), (X), (X), ВВЕРХ + (A).
Комбинация 3 (Z), (Z), (X), (X), (A), НАЗАД + (X).
Fatality 1 (в любой точке экрана) НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, (Y).
Fatality 2 (издалека) нажмите и держите (Y)+БЛОК. Теперь нажимайте ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ. Отпустите ВВЕРХ+БЛОК.
Friendship (в любой точке экрана) НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ + (Y).
Babality (в любой точке экрана) ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, (C).
Brutality (X), (C), БЛОК, (X), (C), БЛОК, (X), (A), БЛОК, (Z), (C).
Stage Fatality (вплотную) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, (X).
SUB-ZERO (из MK-III)
Заморозка ВНИЗ, ВПЕРЕД, (A).
Ледяной душ ВНИЗ, ВПЕРЕД, (X).
Ледяной двойник ВНИЗ, НАЗАД + (A).
Скольжение НАЗАД + БЛОК + (C).
Комбинация 1 (X), (X), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 3 (X), (X), (A), (C), (Z), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (на расстоянии удара) НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД, (Y).
Fatality 2 (вплотную) БЛОК, БЛОК, (Y), БЛОК, (Y).
Friendship (в любой точке экрана) (C), (Y), (Y), ВВЕРХ.
Babality (в любой точке экрана) ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, (Z).
Brutality (X), (C), (Z), (A), (X), (Z), (Z), (X), (X), (A), (X).
Stage Fatality (вплотную) НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (Z).
SHANG TSUNG
Огненный череп НАЗАД, НАЗАД, (X).
Два огненных черепа НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, (X).
Три огненных черепа НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
Извержение ВПЕРЕД, НАЗАД, НАЗАД, (C).
Комбинация 1 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (C), (X), (X), (A), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (вплотную) удерживая (A), нажимайте ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ. Отпустите (A).



Fatality 2 (вплотную) удерживая (A), нажимайте (Y), НАЗАД, (Y), НАЗАД. Отпустите (A).
Friendship (в любой точке экрана) (C), (Y), (Y), ВНИЗ.
Babality (в любой точке экрана) (Y), (Y), (Y), (C).
Brutality (X), БЛОК, БЛОК, БЛОК, (C), (X), (A), (A), БЛОК, БЛОК, (X).
Stage Fatality (вплотную) ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, (A).
Превращения в других бойцов:
Rain (Y), БЛОК, (C).
Reptile (Y), БЛОК, БЛОК, (Z).
Stryker ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД + (Z).
Jax ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ + (C).
Nightwolf ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВВЕРХ.
Jade ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ + БЛОК.
Sonya ВНИЗ + (Y) + (A) + БЛОК.
Kano НАЗАД, ВПЕРЕД + БЛОК.
Mileena (Y), БЛОК, (Z).
Sub-Zero ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД + (X).
Sub-Zero (MK2) БЛОК, БЛОК, (Y), (Y).
Kung Lao (Y), (Y), БЛОК, (Y).
Sektor ВНИЗ, ВПЕРЕД, НАЗАД + БЛОК.
Kitana ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД + (Y).
Ermak ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ.
Skorpion ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД + (A).
Cyrax БЛОК, БЛОК, БЛОК.
Kabal (A), БЛОК, (Z).
Sindel НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД + (C).
Smoke ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (A).
Liu Kang ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД.
SINDEL
Огненный шар ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (A).
Огненный шар в воздухе ВНИЗ, ВПЕРЕД + (C).
Левитация НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, (Z).
Крик ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
Комбинация 1 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 2 (C), (X), (X), ВНИЗ + (X).
Комбинация 3 (C), (X), (X), (A), (Z).
Fatality 1 (вплотную) (Y), БЛОК, БЛОК, (Y) + БЛОК.
Fatality 2 (на расстоянии удара) (Y), (Y), БЛОК, (Y), БЛОК.
Friendship (в любой точке экрана) (Y), (Y), (Y), (Y), (Y), ВВЕРХ.
Babality (в любой точке экрана) (Y), (Y), (Y), ВВЕРХ.
Brutality (X), БЛОК, (C), БЛОК, (C), (Z), БЛОК, (Z), (C), БЛОК, (A).
Stage Fatality (вплотную) ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, (A).
SMOKE (из MKII)
Дротик НАЗАД, НАЗАД + (A).
Телепортация ВНИЗ, НАЗАД + (X).

Бросок в воздухе нажмите БЛОК, находясь в воздухе.
Комбинация 1 (X), (X), ВВЕРХ + (A).
Комбинация 2 (Z), (Z), (C), (C).
Комбинация 3 (X), (X), (Z), НАЗАД + (Z).
Fatality (вплотную) (Y), БЛОК, (Y), (Y), (Z).
Babality (на любом расстоянии) ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, (X).
Brutality (X), (X), БЛОК, (C), (Z), (X), (Z), (A), (C).
RAIN
Молния НАЗАД, НАЗАД, (X).
Огненный шар ВНИЗ, ВПЕРЕД, (X).
Суперудар НАЗАД + (Z).
Комбинация 1 (X), (X), (A), НАЗАД + (X).
Комбинация 2 (Z), (Z), (C), (Z), НАЗАД + (Z).
Brutality (X), (X), БЛОК, (C), (Z), БЛОК, (C), (Z), БЛОК, (X), (A).
SUB-ZERO (из MK-II)
Заморозка ВНИЗ, ВПЕРЕД + (A).
Заморозить землю ВНИЗ, НАЗАД, (C).
Скольжение НАЗАД + БЛОК + (C).
Комбинация 1 (Z), НАЗАД + (Z), ВПЕРЕД + (C).
Комбинация 2 (X), (X), ВНИЗ + (A), ВНИЗ + (X).
Комбинация 3 (X), (X), НАЗАД + (C).
Fatality 1 (вплотную) ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, (X).
Brutality (X), (A), (X), БЛОК, (C), (C), (Z), (Z), (A), (X), (A).
Stage Fatality (вплотную) ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
NOOB-SAIBOT
Два Saibot'а ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
Огненный шар ВНИЗ, ВПЕРЕД, (A).
Телепортация ВНИЗ, ВВЕРХ.
Комбинация 1 (Z), (C), (C), (C).
Комбинация 2 (X), (X), (A), (Z).
Brutality (X), (C), (A), БЛОК, (C), (Z), (X), (C), БЛОК, (C), (Z).
REPTILE
Медленный энергетический заряд НАЗАД, НАЗАД, (X) + (A).
Быстрый энергетический заряд ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X) + (A).
Плевок кислотой ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (X).
Невидимость ВВЕРХ, ВНИЗ, (Z).
Удар локтем НАЗАД, ВПЕРЕД, (C).
Скольжение НАЗАД + БЛОК + (C).
Комбинация 1 (X), (X), ВНИЗ + (A).
Комбинация 2 (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Комбинация 3 (X), (X), (Z), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (с расстояния удара) НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, БЛОК.
Fatality 2 (на среднем расстоянии) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ, (Z).
Babality (на любом расстоянии) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ, (C).
Brutality (X), БЛОК, (Z), (Z), БЛОК, (X), (A), (C), (C), БЛОК, (A).



SEKTOR
Неуправляемая ракета ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (A).
Самонаводящаяся ракета ВНИЗ, НАЗАД, (X).
Телепортация ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, (C).
Комбинация 1 (Z), (Z).
Комбинация 2 (X), (X), ВНИЗ + (A).
Комбинация 3 (X), (X), (Z), (Z), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (с расстояния удара) (A), (Y), (Y), БЛОК.
Fatality 2 (издалека) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, БЛОК.
Friendship (с расстояния удара) (Y), (Y), (Y), ВНИЗ.
Babality (с любого расстояния) НАЗАД, ВНИЗ, ВНИЗ, ВНИЗ, (Z).
Brutality (X), (X), БЛОК, БЛОК, (Z), (Z), (C), (C), (A), (A), (X).
Stage Fatality (вплотную) (Y), (Y), (Y), ВНИЗ.
SCORPION
Гарпун НАЗАД, НАЗАД + (A).
Телепортация ВНИЗ, НАЗАД + (X).
Бросок в воздухе нажмите БЛОК в прыжке.
Комбинация 1 (X), (X), ВВЕРХ + (A).
Комбинация 2 (Z), (Z), (C), (C).
Комбинация 3 (X), (X), (Z), НАЗАД + (Z).
Fatality 1 (вплотную) ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВВЕРХ, (Y).
Fatality 2 (с расстояния удара) ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ, (Z).
Babality (с любого расстояния) ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, (X).
Brutality (X), (X), БЛОК, (Z), (Z), (C), (Z), (X), (X), (A), (X).

Тактика поединков

САБ ЗИРО

Саб очень изменился по сравнению со своими предыдущими появлениями на турнире: если раньше против него было довольно трудно играть, то теперь он просто непобедим. Счастливчики, выбравшие этого героя! Постоянно пытайтесь заморозить противника, кидая Лед, но не забывайте о задержке. Есть два пути борьбы с атакующим в прыжке оппонентом: сразу же отпрыгнуть назад, делая по пути Ледяного Двойника (его можно породить и в воздухе), или, если враг прыгает строго вертикально, остудить его пыл Ледяным Душем. Вспомните о старом добром комбо: удар ногой в прыжке, Лед, апперкот. Toasty! Активно совмещайте атакующие приемы с оборонными, но помните, что когда на экране есть Двойник, вам не кинуть Лед. Также имейте в виду, что если противник заморожен, случайно выпущенный Душ отразится от него прямо в вас...

Осторожнее, Саб!

Хотя вам особенно не о чем беспокоиться, напоминаю, что никогда нельзя путаться в морозящих атаках: зачастую из-за неправильно нажатой кнопки они могут обернуться против самого Зиро.

Общий силовой рейтинг: 88

Место в воинском рейтинге: 1

Самый трудный поединок: с Сектором

Доступность: * * * * * * *
Атаки: * * * * * * * * *
Оборона: * * * * * * *
Скорость: * * * * * * * *
Добивания: * * * * * * * *
Комбо: * * * * * *

ШИВА

Чудовищная сила, гигантские комбо и красный купальник — вот что помогает ей выигрывать! Девушка сия находится на втором месте в нашем рейтинге не просто из-за красоты неописуемой, а токмо из-за того, что в умелых руках она превращается в настоящее орудие смерти. Ваше преимущество — неблокируемая Телепортация, настигающая противника в любой части ринга. Пользуйтесь Телепортацией в самые неожиданные моменты, когда враг меньше всего готов к этому. Мини-землетрясение тоже неплохой удар-сюрприз. Используйте постоянно. Чередование этих двух атак — ключ к победе. К сожалению, вы не можете простреливать ни высокий воздух, ни пространство у пола, Файерболл у Шивы действует только на уровне груди игрока. У вас также отсутствует атака-стопор, типа Сети или Льда, после которой легче делать комбо, но это лишь прибавляет остроты персонажу, семиударник с наскока — это что-то! В целом, Шива — очень легкий в управлении, и хотя чуть-чуть неуклюжий, но, тем не менее, мощнейший герой. И с этим надо считаться!

Осторожнее, Шива!

Скорость. Вы слегка медлительны в бою, поэтому главная ваша линия — линия защиты. Будьте изобретательны, у вас полно внезапных, сбивающих с толку контратак — при желании можно достичь такой же гармонии, как при игре Рептилией (ау, ветераны!).

Общий силовой рейтинг: 79,5

Место в воинском рейтинге: 2

Самый трудный поединок: с Сайрексом

Доступность: * * * * * * *
Атаки: * * * * * * *
Оборона: * * * * * * * *
Скорость: * * * *
Добивания: * * * * * * * *
Комбо: * * * * * * * * *

КАНО

Среди геймеров Кано не так популярен, как, например, трое киберниндзя. Я считаю, что к управлению Кано надо просто привыкнуть. Нетипичные для МК атаки с прокручиванием джойстика составляют костяк атак и обороны этого сильнейшего персонажа. Если ими правильно распоряжаться, Кано становится очень опасен. Судите сами. Можно быстро метать Нож и почти мгновенно передвигаться по всему экрану (Пушечное ядро) — это выигрыш в скорости. С прыгающими противниками разбираются следующими способами: когда враг над вами, резко ставьте блок (это добавляет шика!) и тут же делайте Душащий захват или апперкот с Ножом. Если же атакующий прыгает с близкого расстояния, жмите блок в воздухе. Есть хорошее мини-комбо: апперкот с Ножом и сразу же Ядро! Нож кидайте при любой возможности, не давайте оппоненту собраться с мыслями. Помните, у вас в руках мощнейший персонаж!



Осторожнее, Кано!

А что, собственно, осторожнее? Все, какие только душе угодно, удары, при вас. Разве что низкого Файерболла не хватает. Блок в воздухе — отличный оборонный маневр... Советую только посерьезнее отнестись к боям с быстрыми героями (Саб, Лю). А вообще — грех не выиграть этим парнем!

Общий силовой рейтинг: 76

Место в воинском рейтинге: 3

Самый трудный поединок: с Сабом

Доступность:	* * *
Атаки:	* * * * * * *
Оборона:	* * * * *
Скорость:	* * * * * *
Добивания:	* * * * * * * *
Комбо:	* * * * * * * *

ЛЮ КАНГ

Канг — серьезная угроза практически для каждого участника турнира, да вдобавок прекрасный персонаж для начинающих игроков в МК 3 — научиться им драться гораздо легче, чем, к примеру, Кабалом и Соней. Постоянно держите основание своего большого пальца на кнопке нижнего удара ногой, «заряжая» Велосипедный удар. Таким образом, палец свободен для работы с другими атаками (Файерболлами), а «велосипед» — всегда «под рукой»! Файерболлы — одно из самых сильных орудий Канга. Научитесь сбивать противника из воздушных атак, отпрыгивая назад и кидая быстрый Файерболл. Это поможет вам контролировать перемещения оппонента по экрану. И еще — если у вас всегда готов Велосипедный удар, используйте его почаще, когда противник зазевался и не блокирует.

Осторожнее, Лю!

Вы практически открыты для ударов ногой в прыжке после провалившихся атак с Файерболлами (как с высоким, так и с низким). Помните, что если ваш Летящий или Велосипедный удар блокированы, вы на долю секунды (это очень долго) зависаете в воздухе и являетесь отличной мишенью для апперкотов.

Общий силовой рейтинг: 75

Место в воинском рейтинге: 4

Самый трудный поединок: с Синдел и Сабом.

Доступность:	* * * * * * * * *
Атаки:	* * * * * * *
Оборона:	* * * * * * *
Скорость:	* * * * * * * *
Добивания:	* * * 1/2
Комбо:	* * * * *

НАЙТВУЛЬФ

Благодаря Отражающему Полю, Найтвульф хорош в обороне. Если враг кидает Файерболл, Гранату или еще чего там в непосредственной близи, быстро отпарируйте Полем и тут же делайте любое комбо или простой Апперкот с Томагавком, который еще хорош против напрыгивающих сверху оппонентов. В Мортале главное — точно рассчитывать момент атаки, а с Вульфом это легко. Все его удары очень точные, четкие, солидные — нет неопределенности, как с цунговским Извержением, например.

Кстати, Томагавк можно объединить с ВН в хорошее мини-комбо. Фазовым Плечом пользуются так же, как аналогичной атакой Джонни Кейджа, и точно так же нарываются на апперкот. Выстрел из Лука — тоже оружие не аховое, но вполне надежное: не быстрое, не медленное, наносящее средний ущерб, вполне в природе этого персонажа. Найтвульф — игрок, на которого можно положиться. Именно из-за этого качества он занимает совсем неплохое место в нашем тактическом рейтинге.

Осторожнее, Вульф!

О недостатке Фазового Плеча я уже рассказал. Отражающее Поле (три раза назад и ВН) нелегко выполнить за нужный короткий промежуток времени, к тому же оно не действует против обычных атак персонажей.

Общий силовой рейтинг: 74

Место в воинском рейтинге: 5

Самый трудный поединок: с Кабалом и Джаксом

Доступность:	* * * * * * *
Атаки:	* * * * * *
Оборона:	* * * * * * * *
Скорость:	* * * * *
Добивания:	* * * * *
Комбо:	* * * * * * *

КАБАЛ

Кабалище — мужик крутой, но только за счет его умопомрачительных комбо. Попасться под кабаловскую раздачу — все равно, что забрести под несущийся на полной скорости товарняк! Контролируйте передвижения противника высокой и низкой Малиновыми Искрами, а если вашему оппоненту вдруг взбредет в голову попрыгать (недопустимая оплошность!), объясните ему, что этого делать не следует, применив Вертушку. Пускать по полу ваше Лезвие в обычном бою нецелесообразно (его за километр видно), этот удар хорош только в связке с Вертушкой. А в целом атаки этого героя несколько отличаются от атак всех остальных персонажей игры, и я бы не сказал, что можно так уж быстро и результативно научиться играть Кабалом.

Осторожнее, Кабал!

Все обожают блокировать вашу Вертушку. Примите это к сведению. Максимально используйте комбо, это ваше главное преимущество, без знаменитых связок вы — ничто. Так что выжидайте, изматывайте противника и готовьте заветный девятиударник!

Общий силовой рейтинг: 73,5

Место в воинском рейтинге: 6

Самый трудный поединок: с Сектором и Соней

Доступность:	* * * *
Атаки:	* * * * * * * *
Оборона:	* * * * * * *
Скорость:	* * * * * *
Добивания:	* * * * *
Комбо:	* * * * * * * * *

СОНЯ БЛЕЙД

Ах, Соня, моя милая Соня... Согласитесь, единственное, чего не хватает лейтенанту Блейд, так это скорости. К сожалению, все ее суперудары не сравнить по быстроте с



ударами, например, Милены из МК2. Недостаток скорости компенсируется внезапностью и непредсказуемостью атак. Почаще отпрыгивайте назад, заставляя врага последовать за вами, и тут же делайте Полет с ударом рукой или Велосипедный удар вверх. Есть несколько приятных комбо с Захватом ногами (запросто, кстати, ловящим подкатывающегося Саба) и знаменитое авто-комбо с ударом рукой с разворота. Если противник бежит на вас, то у него в мыслях, скорее всего, только желание атаковать, соответственно, блокировать он не станет. Вывод: он не будет особо обрадован, нарвавшись на ваш дружеский Захват ногами. Соня — персонаж сильный практически во всех аспектах, но управлению ей надо учиться. Учиться терпеливо и долго.

Осторожнее, Соня!

Не советую промахиваться, выполняя ваши основные атаки — только очень ленивый противник не нанесет вам апперкот! Работайте четко, с этим персонажем у вас нет права на ошибку — будете расплачиваться слишком дорогой ценой.

Общий силовой рейтинг: 73.5

Место в воинском рейтинге: 6

Самый трудный поединок: с Сабом, Шивой и Вульфом

Доступность:	* * *
Атаки:	* * * * *
Оборона:	* * * * * * *
Скорость:	* * *
Добивания:	* * *
Комбо:	* * * * *

КУНГ ЛАО

Суперудары Кунг Лао можно эффективно использовать почти на всех бойцах, надо только вовремя их реализовывать. Всегда имейте в виду, что противник не сможет зажать вас в угол из-за возможности Лао в любой момент телепортироваться и нанести удар одной из подвернувшихся конечностей. Этот трюк не раз спасет вам жизнь. Другая боевая хитрость: будьте готовы кинуть Шляпу, когда оппонент приближается — часто он просто не заблокирует такой выпад. Также, если враг прыгает на вас, поймайте его на серию высоких ударов рукой, это отбросит его назад, в воздух. Завершите это мини-комбо низким ударом ноги или киньте вдогонку Шляпу, чтоб лучше леталось!

Осторожнее, Лао!

Хотя вы — очень быстрый боец, после метания Шляп вы все-таки замираете на время, что открывает вас для атак врага. Каждый раз перед тем, как провести этот прием, убедитесь, что вас разделяет достаточное расстояние. Всегда готовьте путь к бегству.

Общий силовой рейтинг: 73

Место в воинском рейтинге: 7

Самый трудный поединок: с Кано

Доступность:	* * * * * *
Атаки:	* * * * * *
Оборона:	* * * *
Скорость:	* * * * * *
Добивания:	* * * *
Комбо:	* * * * * * *

СИНДЕЛ

Да-а-а, была, была такой дэвюшка! Ну, что можно про нее сказать... не люблю я Синдел, хоть ты тресни. За ее Левитацию. Это же просто смех какой-то, а не прием. Никакой атакующей или оборонной ценности он не имеет, так просто, для красоты сделан. Персонажа спасают два хороших Файерболла, неплохо прожаривающие врагов на расстоянии, и Вопль, выполняющий роль стопорящей атаки, открывающей противника для любого синделиного комбо (а они, должен признать, у нее довольно сильные — трудно только связывать высокий Файерболл в конце). Главное — не перебарщивать с нажиманием ВР, а то Вопль имеет странную привычку иногда вас не слушаться и отпускать оппонента. Сомневаюсь, что кто-то изберет женушку Шао Кана любимым героем: хотя у нее достаточно ударов и все остальное, вроде бы, при ней, но все, кого я знаю, относятся к Синдел с полнейшим безразличием.

Осторожнее, Синдел!

Не перебарщивайте с Воплем, настанет момент, когда вы настолько увлечетесь, что забудете блокировать вражеские удары, дай только поорать всласть. И еще: ваши Файерболлы, хотя и мощны, но медленны, так что прежде, чем стрелять, позаботьтесь о дистанции.

Общий силовой рейтинг: 69

Место в воинском рейтинге: 8

Самый трудный поединок: с Вульфом и роботами

Доступность:	* * * * *
Атаки:	* * * * * * *
Оборона:	* * * * * * *
Скорость:	* * * * * *
Добивания:	* * * * * * * *
Комбо:	* * * * * * * *

САЙРЕКС

Киберниндзя могут казаться очень мощными, но им не хватает того, чего не было и у обычных ниндзя в МК1-2: хорошей маневренности. Сайрекс, например, слишком уж легко выбивается из воздуха обычным ударом ВР и достаточно медленно передвигается. Что? Я понимаю, у роботов сложилась репутация сильных бойцов, я и не собираюсь ее разрушать — просто они чуточку слабее, чем нам всем кажется. Ответьте мне, как часто вы путались в ближней и дальней сайрексовских Бомбах? Их ведь можно кинуть только на расстоянии, в ближнем бою эти трехкнопочные удары просто суицидальны. Никогда не знаешь, успеешь ли довести их до конца! Сеть? Да, Сеть — очень хорошее оружие, только видно его за версту, так что пользоваться надо хитро. Телепортация, хотя и не такая удобная, как других киборгов — тоже очко в пользу LK9T9.

Осторожнее, Сайрекс!

Все ваши атаки предполагают задержку после исполнения, так что никогда не подпускайте оппонента слишком близко, готовясь применить суперудар. А вообще, этот персонаж — золотая середина МК3, и игра им доставит вам много удовольствия.

Общий силовой рейтинг: 68

Место в воинском рейтинге: 9

Самый трудны поединок: с Кано

Доступность: * * * * * * * 1/2



Атаки: * * * *
Оборона: * * * * * * * *
Скорость: * * * * *
Добивания: * * * * * * * *
Комбо: * * * * * *

СТРАЙКЕР

Добротнейший мужичина, надо вам сказать! Если вы в свое время научились хорошо управлять Джонни Кейджем, смело берите Кертиса Стайкера — оба героя, несмотря на разный внешний вид, имеют практически идентичные атаки! Контролируйте пространство вокруг оппонента бросками Гранат (можно буквально «кормить» ими врага, пытающегося подпрыгнуть), а Перекидывание дубинкой успешно заменит вам кейджевский Теневой удар, только не забывайте, что пользоваться им надо чуть ли не ювелирно, иначе апперкот вам обеспечен. У вас очень большая зона подсечки, почти как у Шивы, используйте это преимущество. Недостаток персонажа — отсутствие стопорящего удара, из-за чего сильно снижен комбо-потенциал.

Осторожнее, Страйкер!

Зачем ему Подсечка с дубинкой? Этот удар практически не несет боевой нагрузки, так что, если не любите рисковать, воздержитесь от его выполнения. Также не путайтесь с Гранатами, это медленное оружие, пуская его в ход, прикидывайте возможные последствия.

Общий силовой рейтинг: 68
Место в воинском рейтинге: 9
Самый трудный поединок: с Кано
Доступность: * * * * *
Атаки: * * * * * * *
Оборона: * * * * * *
Скорость: * * * * * * *
Добивания: * * *
Комбо: * * * * * *

ДЖАКС

Майор Джексон Бриггс мало изменился: появился Фазовый удар, Ракеты из Рук сменили Соник-волну, остальные атаки остались теми же. Но если в МКII Джакс котировался наравне с такими сильнейшими фигурами, как Китана и Кейдж, то в МК 3 он плавно скатился вниз по рейтингу, потому что появились герои гораздо более маневренные и гибкие. В бою держите основание большого пальца на НН, «заряжая» Землетрясение и освобождая сам палец для контроля над Ракетами. Враги будут прыгать, пытаясь избежать первого, а в воздухе напарываться на второе. Когда противник прыгает на вас с ударом ноги, жмите блок, затем быстро ВН и завершайте это мини-комбо Ломанием хребта. Главное — правильно рассчитать время. При любой возможности используйте захват «Gotcha!» и счетверенное перекидывание.

Осторожнее, Джакс!

Вам не хватает скорости, так что сразу уходите в оборону. Не пользуйтесь зря Фазовым ударом, его очень легко блокировать.

Общий силовой рейтинг: 65
Место в воинском рейтинге: 10
Самый трудный поединок: с Кабалом

Доступность: * * * *
Атаки: * * * * * *
Оборона: * * * *
Скорость: * * * * *
Добивания: * * * * * * *
Комбо: * * * * * * * *

СМОУК

Воспитанный на боях со Скорпионом, не могу не признать своей симпатии к роботу, так же ловко управляющемуся с Гарпуном, пускай даже этот Гарпун похож на телефонную трубку с проводом! У Смоука огромный комбо-потенциал. Освоив Телепортацию с ударом и кидание Гарпуна, можно практически безнаказанно жонглировать вашим противником! Напрактикуйтесь проводить обе эти атаки прямо после удара ногой в прыжке. Маневр Исчезания — это уже на любителя: хорошо управлялись с Рептилией в МК II, милости просим, если нет — лучше с невидимостью не экспериментировать, получите по ушам. К сожалению, киберниндзя имеет свои недостатки:

Осторожее, Смоук!

Вы подвержены сильнейшей задержке после кидания Гарпуна: он должен долететь до границы экрана, чтобы киборг «отморозился». Ваша Телепортация легко блокируется и разменивается на апперкот, что далеко не в пользу Смоука. В целом персонаж имеет большой потенциал, но не все игроки используют его на все сто.

Общий силовой рейтинг: 64
Место в воинском рейтинге: 11
Самый трудный поединок: с Шивой
Доступность: * * * * * * *
Атаки: * * * * * * * *
Оборона: * * * * * *
Скорость: * * * * *
Добивания: * * * * * * *
Комбо: * * * * * * * *

СЕКТОР

Хотя названный киберниндзя и находится на втором месте с конца таблицы, это не значит, что он — так уж беззащитен. Просто сравните его общий силовой рейтинг с Цунговским, и все станет понятно. Да и со Смоуком его разделяют всего лишь полбалла. Секторовские комбо принадлежат к разряду «жонглерских», то есть когда враг подбрасывается в воздух (в вашем случае, Телепортацией) и там, не имеющий возможности поставить блок, получает еще несколько ударов (любая из ваших Ракет или просто удар ВН). Зачастую исход поединка будет зависеть от количества выпущенных вами Ракет, так что натренируйте выполнение этой атаки до автоматизма. Особенно это относится к Самонаводящимся Ракетам, запустить которые бывает иногда трудно.

Осторожнее, Сектор!

После выполнения суперудара все роботы, и ваш не исключение, входят в нечто типа коматозного состояния, длящегося около 1,5 секунд. У остальных персонажей задержка составляет лишь 1 секунду, так что при игре киборгом рассчитывайте время, как никогда.

Общий силовой рейтинг: 63,5



Место в воинском рейтинге: 12
Самый трудный поединок: с Шивой
Доступность: * * * * * * *
Атаки: * * * * * * *
Оборона: * * * * *
Скорость: * * * * *
Добивания: * * * * * * * *
Комбо: * * * * * * *

ШАНГ ЦУНГ

... И на самом дне нашего рейтинга покоится добрый молодой старикан Цунг. Если вы все-таки приняли самоубийственное решение им драться, то основная стратегия — немедленно Превратиться в того героя, выстоять против которого у вашего оппонента меньше всего шансов (наша таблица составлялась при условии, что Цунг в боях не Превращался). Лучшая тактика для Превращения — быстро отпрыгнуть назад и кинуть 2-3 Черепа — но не один — так как вы должны выиграть время для нажатия кнопок. Как только Шанг перевоплотился, используйте тактику боя любым из персонажей, описанных в этом пособии.

Осторожнее, Цунг!

Превращение — грозное оружие, но оно длится только 10 секунд, а потом у вас на руках лишь Огненные Черепа и неудобное Извержение.

Оптимальные варианты превращений:
VS Саб-Зиро: Сектор
VS Шива: Сайрекс
VS Кано: Саб-Зиро
VS Лю Канг: Саб/Синдел
VS Найтвульф: Кабал
VS Кабал: Сектор
VS Соня: Саб-Зиро
VS Кунг Лао: Кано
VS Синдел: роботы
VS Страйкер: Кано
VS Джакс: Кабал
VS Смоук: Шива
VS Сектор: Шива
VS Цунг: Саб-Зиро
Общий силовой рейтинг: 41,5
Место в воинском рейтинге: последнее
Самый трудный поединок: у него вся жизнь — пытка
Доступность: * * * *
Атаки: * * * *
Оборона: * * * * * *
Скорость: * * * * * *
Добивания: * * * * * *
Комбо: * * * * * *

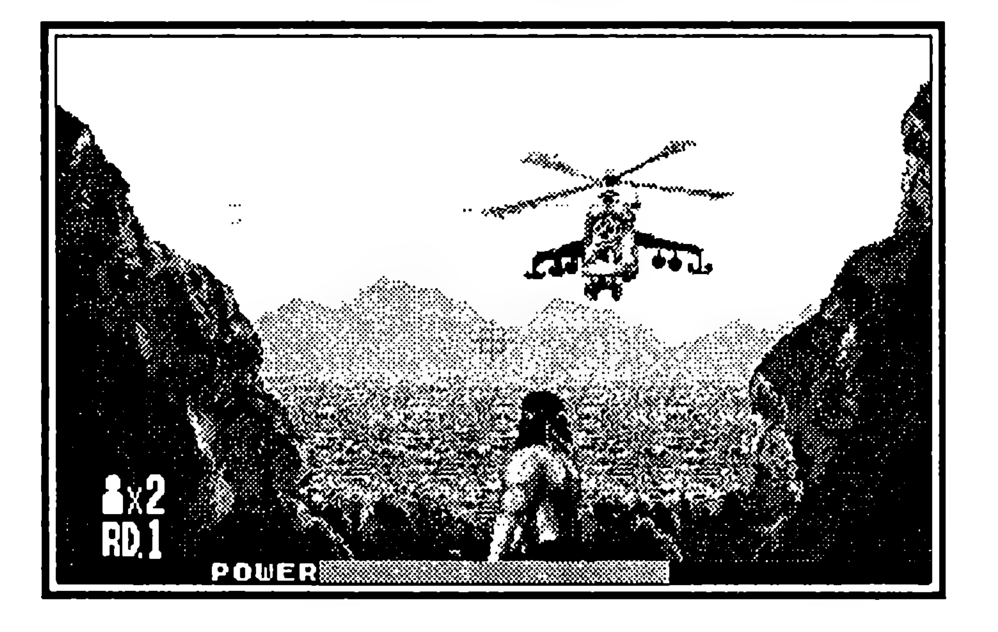
Автор описания Денис НЯНЕНКО

RAMBO 3

РЕМБО 3

Carolco Pictures • Количество игроков 2 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

Навряд ли среди вас есть такие игроки, кто не знает, кто такой Рембо. Если же такие есть, вкратце расскажу. Рембо — это солдат специального подразделения десантников, который и после ухода из армии не знает ни сна, ни отдыха. На этот раз к Рембо обращается его бывший начальник — полковник спецназа зеленых беретов. Он рассказывает Рембо о секретной операции за границей, куда были направлены солдаты с целью уничтожения вражеского арсенала. Но недалеко от границы они были схвачены и заключены в тюрьму. И только Рембо может им помочь, а заодно и выполнить задание полковника. В игре не очень разнообразная, но вполне приемлемая графика и средний по качеству звук. А игровой процесс очень динамичный, правда, немного однообразный, но захватывает с первых секунд игры.



Управление

Кнопка ВВЕРХ — движение вверх.

Кнопка ВНИЗ — движение вниз.

Кнопка ВЛЕВО — движение влево.

Кнопка ВПРАВО — движение вправо.

Кнопка «А» — выбор дополнительного оружия.

Кнопка «В» — использование дополнительного оружия.

Кнопка «С» — стрельба из автомата.

Кнопка «Select» — в этой игре не используется.

Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню

В начальном игровом меню вам предложат на выбор три опции:

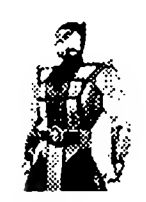
1 PLAYER — старт игры с одним игроком.

2 PLAYER — старт игры с двумя игроками. В режиме игры для двух игроков вы будете играть по очереди, а не вместе, двумя персонажами сразу.

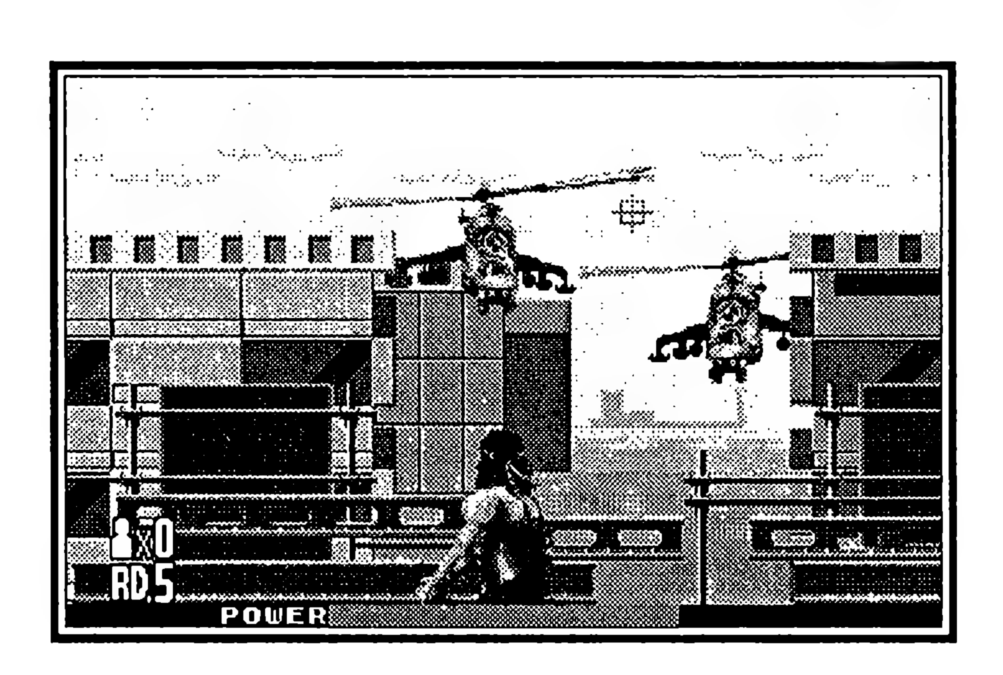
OPTIONS — дополнительные настройки игры. В ав этот пункт меню и нажав кнопку «Start», вы попадаете в дополнительное подменю игры. Это меню содержит следующие опции:

DIFFICULTY: EASY/NORMAL/HARD/HARDEST — выбор уровня сложности игры: легкий/нормальный/трудный/труднейший. Выбор уровня сложности осуществляется кнопками ВЛЕВО и ВПРАВО. На самом сложном уровне игры количество врагов увеличено в два раза и ведут они себя очень агрессивно.

PLAYERS — количество жизни у вашего персонажа. В начале три пункта можно увеличить кнопкой ВПРАВО, максимум до пяти пунктов. Уменьшить количество пунктов жизни можно кнопкой ВЛЕВО до минимального одного пункта. Так как в игре у вашего героя всего одна жизнь, лучше поставить пять пунктов. Ну, а если вы поставили один пункт жизни, то первый же попавший в вашего героя вражеский выстрел оканчивает игру.



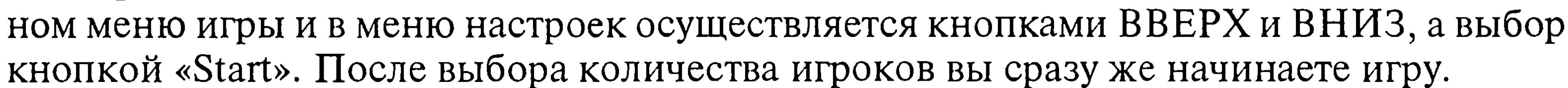
CONTROL — перевыбор кнопок управления игрой. Если вам почему-то не нравится начальные кнопки управления или вы привыкли к другим комбинациям кнопок управления, вы можете переназначить их в этом пункте меню. Если вас устраивают кнопки управления, ничего не трогайте и переходите к следующему пункту подменю.



SOUND TEST — возможность прослушать все музыкальные треки игры.

EXIT — выход в начальное меню игры.

Переключение между пунктами в начальном меню игры и в меню настроек осуществляется кнопками ВВЕРХ и ВНИЗ, а выбор кнопкой «Start». После выбора количества игроков вы сразу же начинаете игру.



Объекты и законы игрового мира

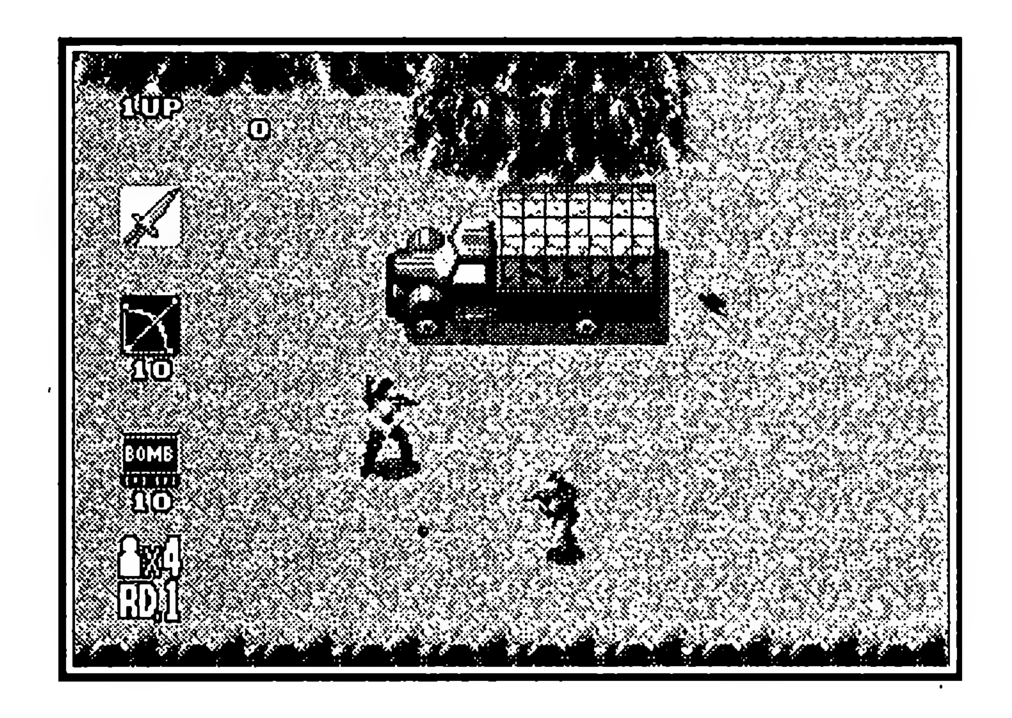
Игра выполнена в довольно необычной псевдо-трехмерной манере, то есть вы смотрите на персонажей игры как бы сзади и сверху. Слева на экране находится очень важная для вас информация: в самом верху написано количество набранных вами очков. Под счетчиком очков находятся расположенные друг над другом три иконки дополнительного оружия. Используемое в данный момент оружие выделено желтым цветом, а количество зарядов для оружия написано под иконкой. Полный список и свойства дополнительного оружия смотрите ниже. Под иконками дополнительного оружия за небольшой фигуркой находится счетчик жизни вашего персонажа. Попадание в вашего героя вражеских снарядов приводит к потере пунктов жизни, и когда вы потеряете последний, игра заканчивается. После чего вам предложат продолжить или закончить игру: CONTINUE Yes/No (Продолжить Да/Нет). Если вы выбрали продолжение игры, вы начнете в начале того уровня, где и погибли, с тем количеством зарядов для дополнительного оружия, что было у вашего персонажа на момент гибели. Количество CONTINUE не лимитировано. И, наконец, в самом низу экрана, под счетчиком жизни, написан номер уровня, на котором вы находитесь.

Теперь давайте разберем свойства дополнительного оружия:

Нож — оружие ближнего боя, способное уничтожить только вражеских солдат. В игре, где все враги могут атаковать вас на расстоянии, такое оружие, как нож, может показаться бесполезным, но это не так. Дело в том, что когда вы уничтожает вражеского солдата с помощью ножа, на его месте всегда остается какой-нибудь предмет, подобрав который вы пополните свою амуницию или здоровье. Также, уничтожая врагов с помощью ножа, вы получаете дополнительные очки, а если уничтожите нескольких врагов подряд без потери пунктов жизни, получаемые вами очки за уничтожение врагов будут удваиваться.

Лук — мощный лук со стрелами, на конце которых закреплен небольшой заряд взрывчатки, позволяющий уничтожать любых врагов на расстоянии. Когда вы используете лук, нажимайте на кнопку стрельбы дополнительным оружием и удерживайте ее нажатой, иконка с луком начнет заполняться красным цветом и, когда заполнится совсем, отпускайте — стрела нанесет максимальные повреждения врагу. Вы можете

отпустить кнопку стрельбы и раньше, но тогда стрела нанесет меньше повреждений. Неудобство при использовании лука заключается в том, что пока вы удерживаете кнопку стрельбы дополнительным оружием, вы не можете двигаться и превращаетесь в легкую мишень для врагов. Количество стрел для лука написано под соответствующей иконкой в левом углу экрана.



Часовые мины — подбегайте к врагу и нажимайте на кнопку стрельбы дополнительным оружием, Рембо установит мину, которая, взорвавшись через пять секунд, уничтожит любого оказавшегося поблизости врага. Установив часовую мину, не стойте рядом, так как можете получить повреждения от собственной мины. Еще один недостаток часовой мины — необходимость подбегать к врагу вплотную. Тем не менее, часовая мина — очень полезное оружие. Количество часовых мин написано под соответствующей иконкой в левом углу экрана.

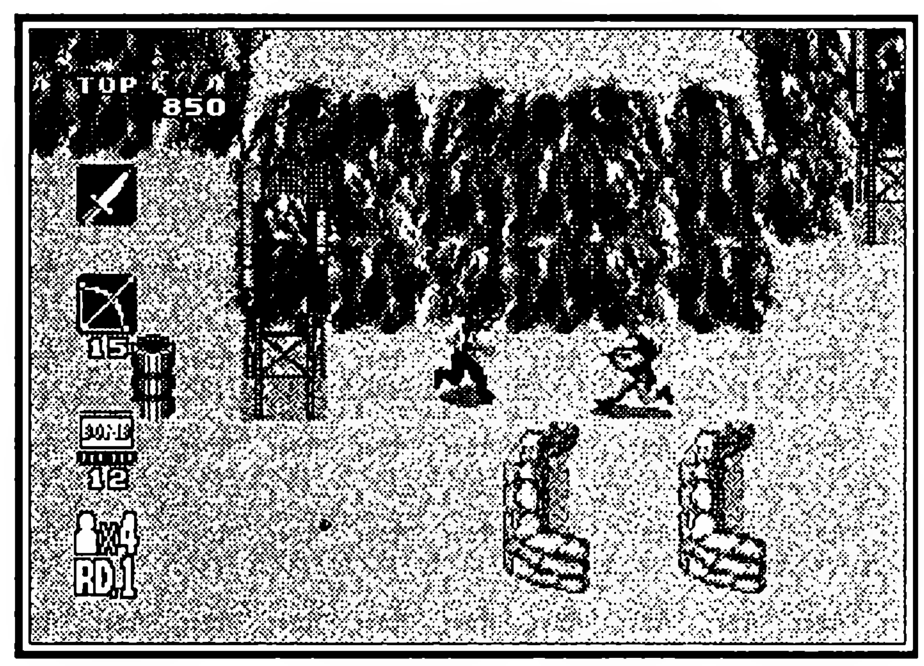
Пополнить количество зарядов для дополнительного оружия можно собирая специальные предметы. Помимо этого оружия, у Рембо есть автомат с бесконечным числом патронов. Наконец, перечислим и разберем подробнее предметы, помогающие выжить в этой игре. Такие предметы остаются после убитых ножом врагов.

Желтый квадратик с буквой А — подобрав такой квадратик, вы получите пять стрел для лука.

Желтый квадратик с буквой В — подобрав такой квадратик, вы получите три часовые мины.

Желтый квадратики с улыбающейся рожицей — подобрав такой квадратик, вы восстановите один пункт на счетчике жизни.

Враги и ловушки



Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, вы должны их уничтожать, но на этом не стоит зацикливаться, так как в некоторых местах игры враги появляются бесконечно. Поэтому, расстреляв всех врагов на экране, быстро бегите дальше, иначе появятся новые враги. Контакт вашего героя с вражеским выстрелом приводит к потере одного пункта на счетчике жизни. В этой игре не так уж и много видов врагов, и если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам.

Солдат — этот враг стреляет по вам из автомата и иногда может кинуть гранату, летящую навесом через любые препятствия. Уничтожается с одного попадания любым оружием.



Зеленый берет — эти опасные враги не только стреляют по вам из автомата, но могут устанавливать на вашем пути точно такие же, как и у Рембо, часовые мины. Также этот враг может маскироваться под куст, поэтому если увидите ползущий на вас куст, сразу же стреляйте по нему. Уничтожается с одного попадания любым оружием.

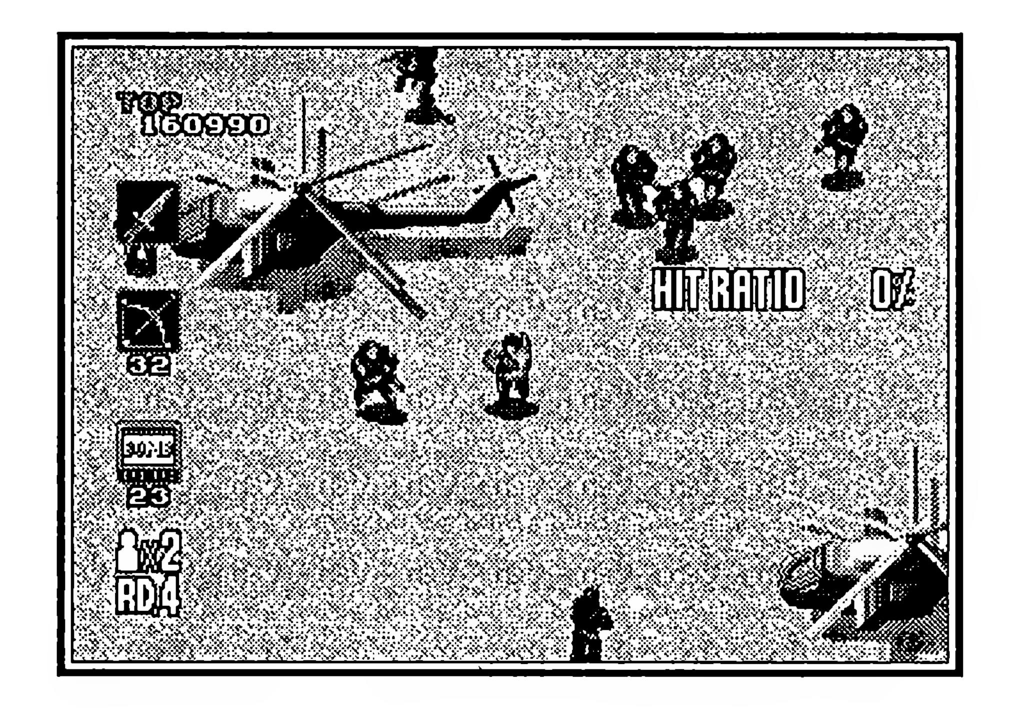
Наблюдательная вышка — на вышке находится солдат, который прицельно обстреливает вас. Уничтожается только часовой миной.

Джип — этот противник быстро подъезжает к вам и очень интенсивно обстреливает вас из пулемета. Уничтожается с одного попадания максимально мощной стрелой или одной часовой миной.

Танк — этот опасный противник едет на вас или стоит на экране и очень прицельно обстреливает вас. Помимо опасности угодить под выстрел, существует опасность попасть под гусеницы танка. Уничтожается с одного попадания максимально мощной стрелой или одной часовой миной.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце некоторых уровней игры вас ожидает схватка с боссом этого уровня. Игра не балует разнообразием боссов, по сути, их всего два, вертолет и танк, но они будут вас атаковать в разных комбинациях. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам не только придется начинать бой с боссом сначала, но и проходить весь уровень заново. На экране боя с боссом вид экрана меняется с вида сверху на перспективный вид сбоку. Вы видите спину Рембо, а впереди находиться босс. Также на экране находится прицел, которым вы можете управлять, нажав и удерживая кнопку стрельбы курсорными клавишами. А внизу экрана за надписью POWER (Сила) находится шкала силы удара вашего оружия. И, чем больше вы удерживаете кнопку стрельбы нажатой и чем больше заполнится эта шкала, тем больше вы нанесете боссу повреждений. Но так как в момент нажатия на кнопку стрельбы, вы утрачиваете возможность двигаться (курсорные кнопки управляют движением прицела), а боссы стреляют довольно интенсивно, лучше подолгу кнопку стрельбы не удерживать. Уровень сложности боссов я определил по десятибальной шкале.



Вертолет

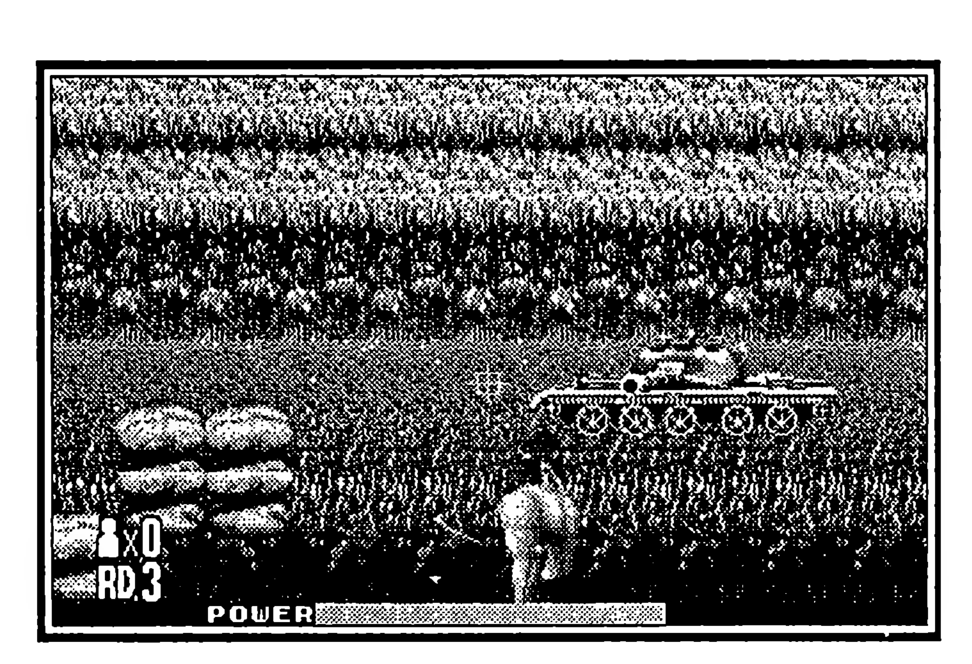
Этот босс атакует вас в горном массиве между двух гор, за которыми можно прятаться от выстрелов вертолета. Вертолет атакует вас, стреляя из двух пушек, и радиус поражения у вертолета довольно большой. Тактика с этим боссом такова: встав за одной из скал, дождитесь, пока выстрелит в вас. Тогда выбегайте из-за скалы и стреляйте в вертолет, затем бегите за противоположную скалу. По дороге в вас выстрелит вертолет, но если вы не остановитесь, он промажет. Теперь у вас есть достаточно времени для произведения мощного выстрела, которым можно



уничтожить вертолет. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Можно, конечно, выскакивать из-за скал и обстреливать вертолет небольшими по мощности выстрелами, но это значительно дольше и опаснее.

Уровень сложности: 4.

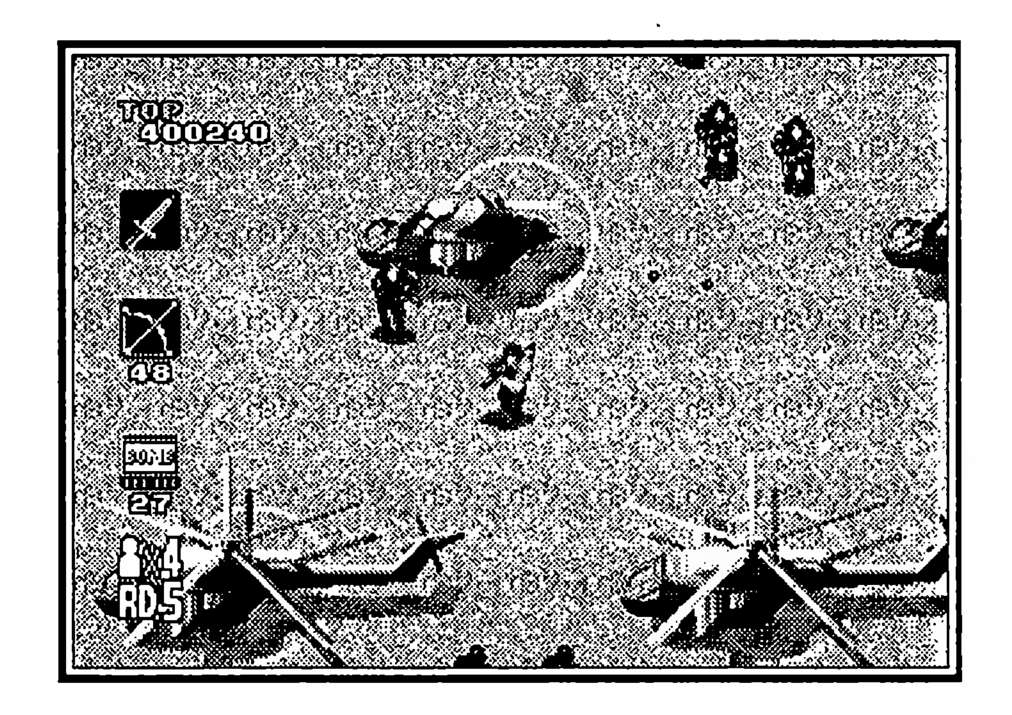
Танк



Этот босс атакует вас на линии укреплений, где за мешками с песком можно прятаться от выстрелов танка. Танк атакует вас, стреляя из пушки, радиус поражения которой меньше, чем у вертолета, но зато танк намного крепче вертолета. Тактика боя с ним абсолютно аналогична бою с вертолетом, только сражаться с танком придется намного дольше.

Уровень сложности: 5.

Два вертолета



Эти боссы атакуют вас на строительной площадке, где за штабелями арматуры можно прятаться от выстрелов вертолетов. Вертолеты держатся всегда вместе и атакуют вас, стреляя из пушек, и радиус поражения их снарядов очень большой. Тактика боя с ним абсолютно аналогична бою с вертолетом, только сражаться с двумя вертолетами придется намного дольше. Также существует еще одна хитрость: время от времени вертолеты залетают за здания по углам экрана, и их выстрелы ударяются о дома, не долетая до вас. Вы же, если хорошо прицелитесь, можете спокойно обстреливать вертолеты.

Уровень сложности: 7.

Вертолет и танк

Эти боссы атакуют вас в горном массиве между двух гор, за которыми можно прятаться от выстрелов вертолета и танка. Эти боссы держаться всегда вместе и атакуют вас, стреляя из пушек, и радиус поражения их снарядов очень большой. Тактика боя с ним абсолютно аналогична бою с другими боссами. Но существует одна хитрость, значительно облегчающая уничтожение этих врагов. Так как вертолет держится все время над танком, подбитый вертолет упадет на танк, нанеся ему серьезные повреждения. Потому в начале боя все усилия сконцентрируйте на уничтожении вертолета, после чего вам будет намного легче уничтожить танк. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.

Уровень сложности: 6.



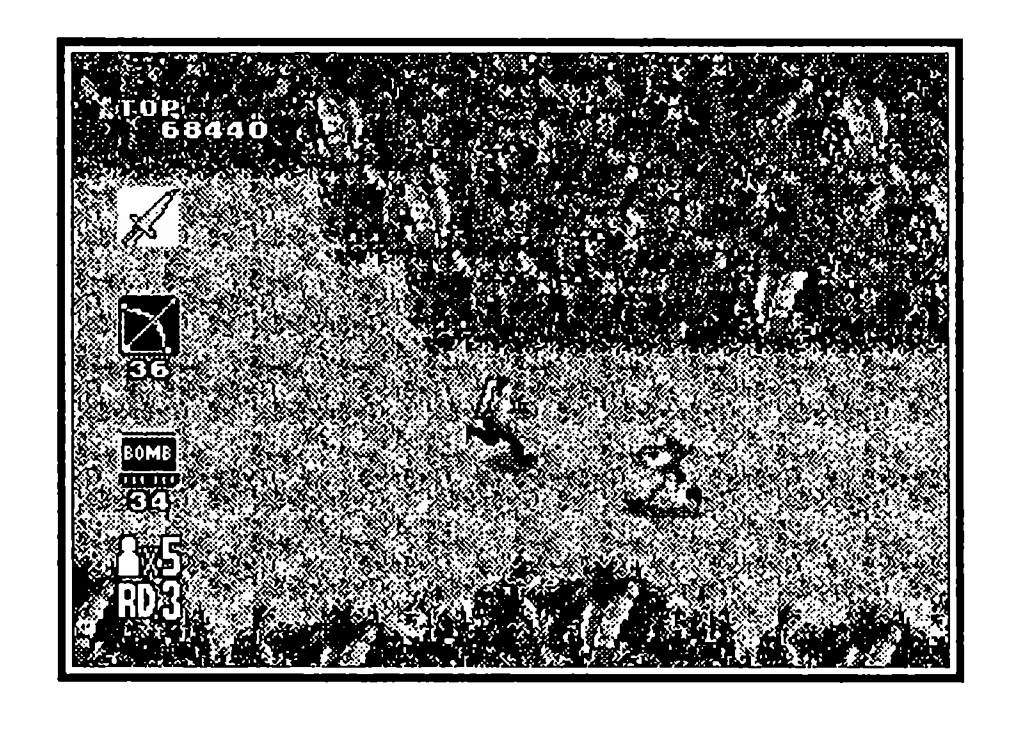
Прохождение

Если на каком-нибудь из уровней вы погибли, вам придется проходить весь уровень сначала.

Первая миссия. INFILTRATE ENEMY LINES

(Прорыв через вражеские укрепления)

В начале уровня бегите направо, переключайтесь на часовую бомбу и взрывайте подъехавший грузовик, иначе из него выпрыгнут несколько солдат. Затем бегите по диагонали вверх, расстреливайте солдат, выскакивающих из-за наблюдательной вышки, и берите боеприпасы, лежащие в самом верху экрана. Затем быстро, иначе вас подстрелят с вышки, устанавливайте часовую мину под наблюдательной вышкой и бегите вниз. После уничтожения вышки бегите направо через несколько укреплений, по дороге расстреливая солдат. За укреплениями сворачивайте вниз к еще одному грузовику, который взрывайте миной или стрелой. После этого поднимайтесь вверх экрана, где вас ожидает последнее вражеское укрепление, состоящее из бункера с множеством пулеметов и двух наблюдательных вышек. Вначале уничтожайте наблюдательные вышки с помощью стрел или часовых мин. После чего приступайте к уничтожению бункера. Так как бункер очень интенсивно стреляет из пулеметов, лучше всего расстреливать бункер стрелами из автомата, стоя внизу экрана. После уничтожения бункера, ваш герой автоматически уйдет вверх на следующий экран, где вас ожидает бой с боссом этого уровня — Вертолетом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, вам покажут количество набранных вами очков, ваш результат в таблице рекордов и время, затраченное на прохождение уровня. Все, первая миссия успешно выполнена. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующую миссию.



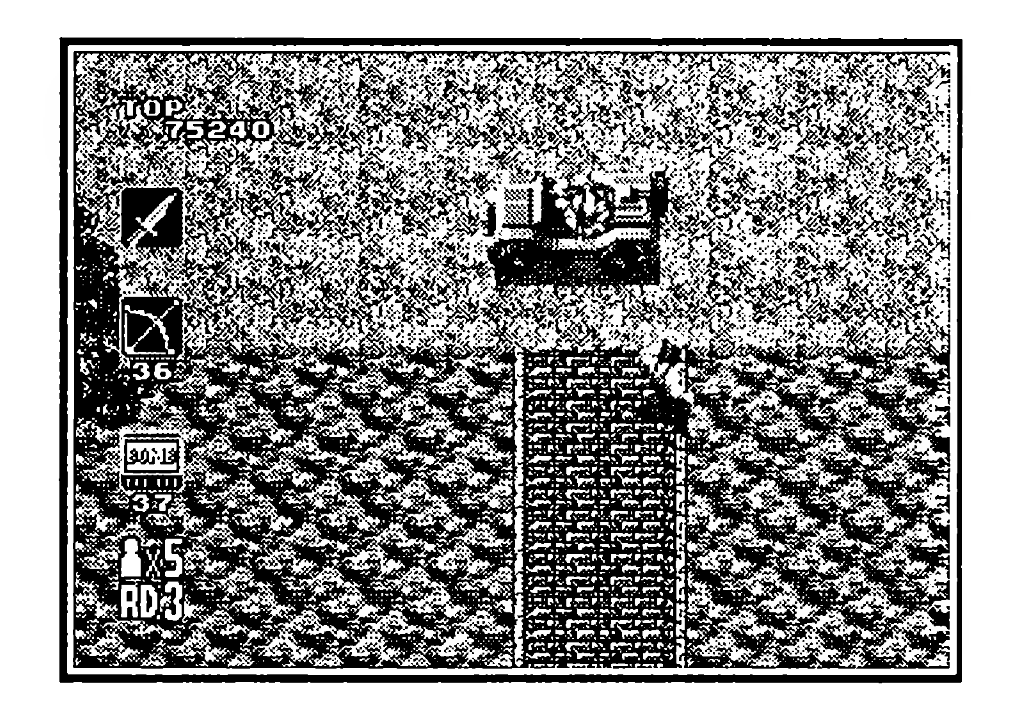
Вторая миссия. RESCUE SECRET AGENT

(Спасение секретного агента)

На этом уровне вам необходимо спасти из камеры секретного агента, находящегося на вражеской базе. Помимо секретного агента на базе содержатся еще двое заключенных, которых необходимо спасти. Двоих заключенных надо обязательно спасти, так как только третий спасенный окажется секретным агентом, независимо от того, в каком порядке вы спасали заключенных. Также в конце этого уровня нет никакого босса.

В начале уровня бегите вверх по дороге, уничтожая солдат до стены, вдоль которой бегите налево до прохода в стене наверх. Забегайте в проход, поворачивайте направо и

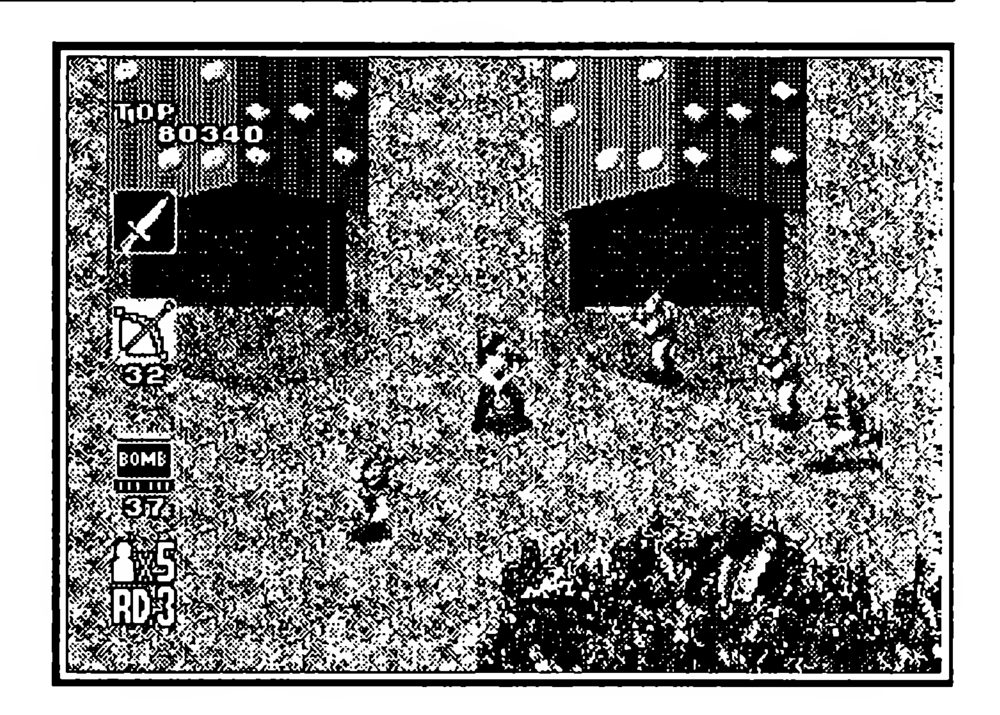
бегите вперед до тех пор, пока наверху не увидите дверь, в которую и забегайте. Поднимайтесь вверх и бегите по коридору, по дороге уничтожая солдат, влево. В конце этого коридора находится камера с первым заключенным. Расстреляв решетку из автомата, вы освободите первого пленника, который сообщит вам, что он не секретный агент. Затем бегите по коридору обратно, выходите в дверь, бегите налево, затем вниз, пока не упретесь в стену. Вдоль стены бегите направо, пока не увидите коридор, ведущий вниз, по этому коридору бегите, никуда не сворачивая, вниз к двери. Заходите в дверь, бегите налево, по дороге уничтожая солдат, до стены, вдоль которой бегите вверх. В конце стены будет коридор, ведущий налево и вниз, по нему и бегите до конца. Там будет вторая камера с заключенным, расстреливайте решетку и выпускайте пленника. Затем возвращайтесь обратно к двери, заходите в нее и сворачивайте в коридор, ведущий направо. В конце этого коридора есть проход, ведущий в другой коридор, по этому коридору и бегите по дороге, уничтожая солдат до самого верха. Там будет камера с третьим заключенным секретным агентом, который сообщит вам, что в здании заложена бомба, и у вас всего две минуты на эвакуацию. В этот момент на базе поднимется тревога, вас начнут атаковать толпы солдат, а из стен высунутся пулеметы и начнут вас обстреливать. Бегите по коридору обратно, по дороге уничтожая солдат, вниз, затем налево до двери, от которой бегите по коридору вверх, пока не упретесь в стену. Бегите вдоль стены налево, по дороге уничтожая всех выбегающих солдат, до первой двери, в которую и заходите. Расстреливайте всех выбежавших солдат и бегите вверх и направо, там находится дверь, перед которой мигает надпись EXIT (вход), это и есть искомый выход с этапа. Зайдя в дверь, вы успешно выполните вторую миссию. Вам покажут количество набранных вами очков, ваш результат в таблице рекордов и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующую миссию.



Третья миссия. GO TO THE ARSENAL (Дорога к Арсеналу)

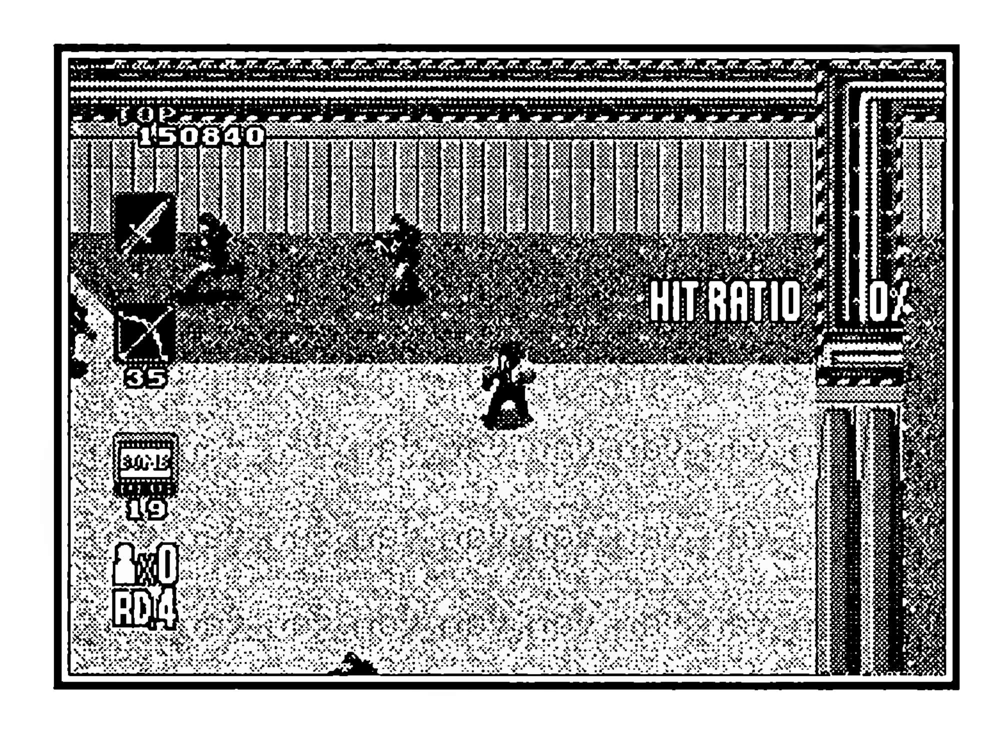
Спасенный секретный агент сообщит вам о большом вражеском арсенале, который необходимо уничтожить.

В начале этапа бегите направо, расстреливайте нескольких выбежавших зеленых беретов и двоих зеленых беретов, прячущихся в кустах. Затем переключайтесь на часовую бомбу и взрывайте три наблюдательных вышки, расположенные вверху экрана. После уничтожения вышек, бегите вверх к мосту. В конце этого моста вас ожидает вражеский джип, преграждающий вам путь наверх,





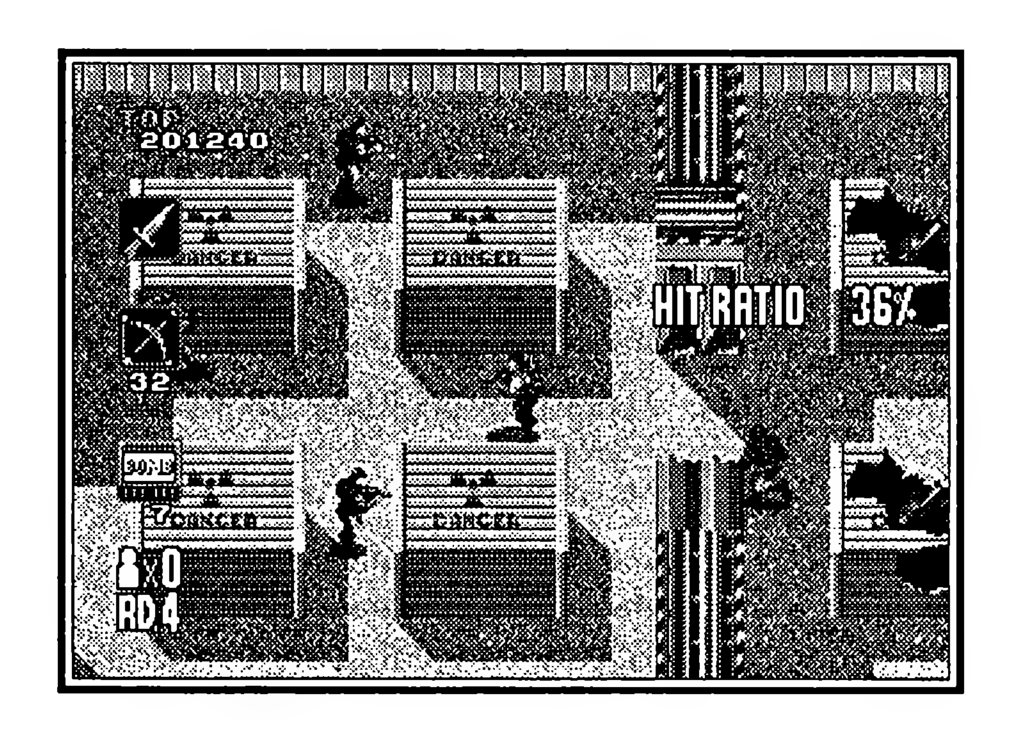
который удобнее всего уничтожить с помощью лука и стрел. После уничтожения джипа переходите через мост и бегите вперед. Вас атакуют выбежавшие сзади четыре зеленых берета, спереди — джип. Поэтому как только увидите выбегающие сзади зеленые береты, разворачивайтесь и расстреливайте их, а затем приступайте к уничтожению джипа. После этого быстро бегите вперед, так как вас атакуют два джипа и группа зеленых беретов, ставящих часовые мины. Уничтожить этих врагов без потери здоровья сложно, поэтому лучше быстро пробежать мимо джипов, а затем развернуться и расстрелять зеленых беретов. Затем будут два моста, по которым бегут зеленые береты, расстреливайте их и бегите вперед по любому мосту. Перебравшись через мост, бегите вперед, расстреливая всех бегущих на вас врагов до двух зеленых домиков, у которых поворачивайте направо. Уничтожайте выбежавших солдат и бегите дальше вперед: вы увидите уже знакомый вам бункер, перекрывающий вам дорогу, но этот в два раза больше первого. Так же как и у первого бункера, у этого по углам расположены две наблюдательных вышки. Вначале уничтожайте наблюдательные вышки, после чего приступайте к уничтожению бункера. Так как бункер очень интенсивно стреляет из пулеметов, лучше всего расстреливать бункер стрелами и из автомата, стоя внизу экрана. После уничтожения бункера, ваш герой автоматически уйдет вверх на следующий экран, где вас ожидает бой с боссом этого уровня — Танком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, вам покажут количество набранных вами очков, ваш результат в таблице рекордов и время, затраченное на прохождение уровня. Все, третья миссия успешно выполнена. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующую миссию.



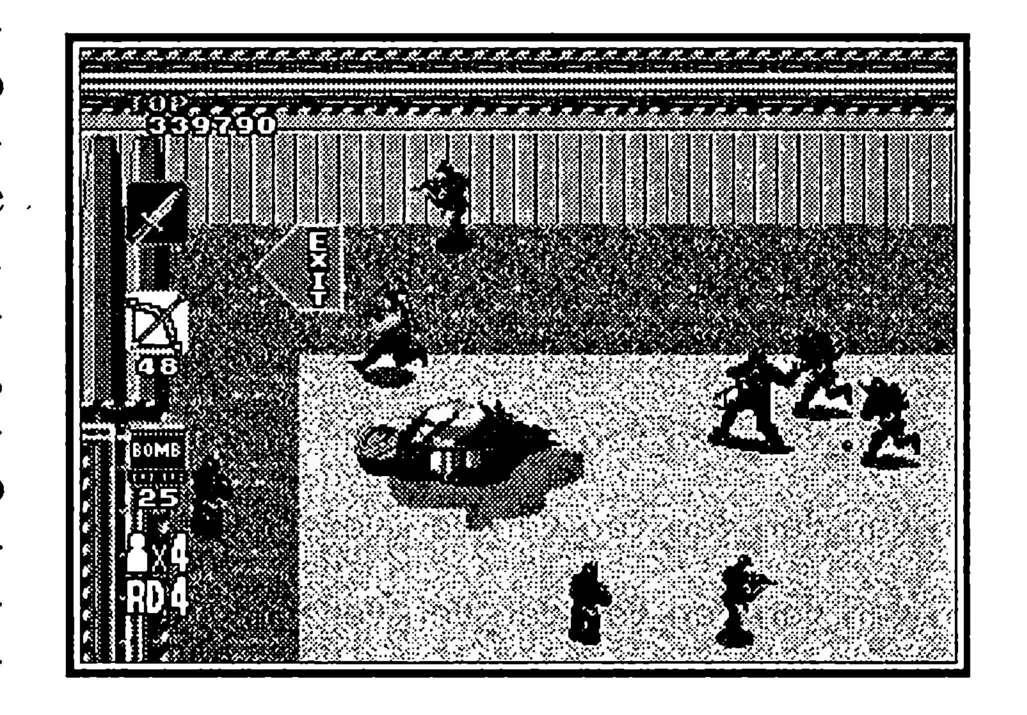
Четвертая миссия. BLOW UP ALL THE ENEMY WEPONS! (Взорвать все вражеское оружие)

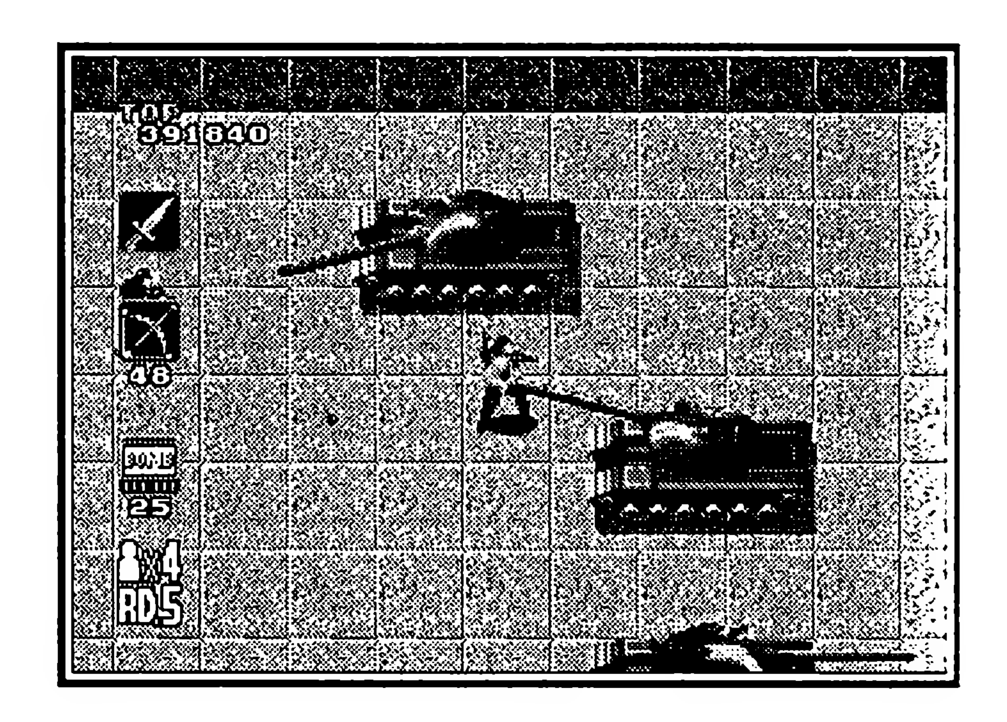
В этой миссии вы оказываетесь внутри вражеского арсенала, где должны уничтожить все вражеское оружие. Количество уничтоженного оружия отмечается в процентах счетчиком в правом углу экрана. Когда вы уничтожите все вражеское вооружение, на счетчике будет сто процентов, вы выполнили задание и можете уходить с базы. Также в конце этого уровня нет никакого босса.

В начале уровня бегите направо, по дороге расстреливая врагов, затем сворачивайте в коридор, ведущий вниз. Добравшись до низа коридора, поворачивайте направо и бегите



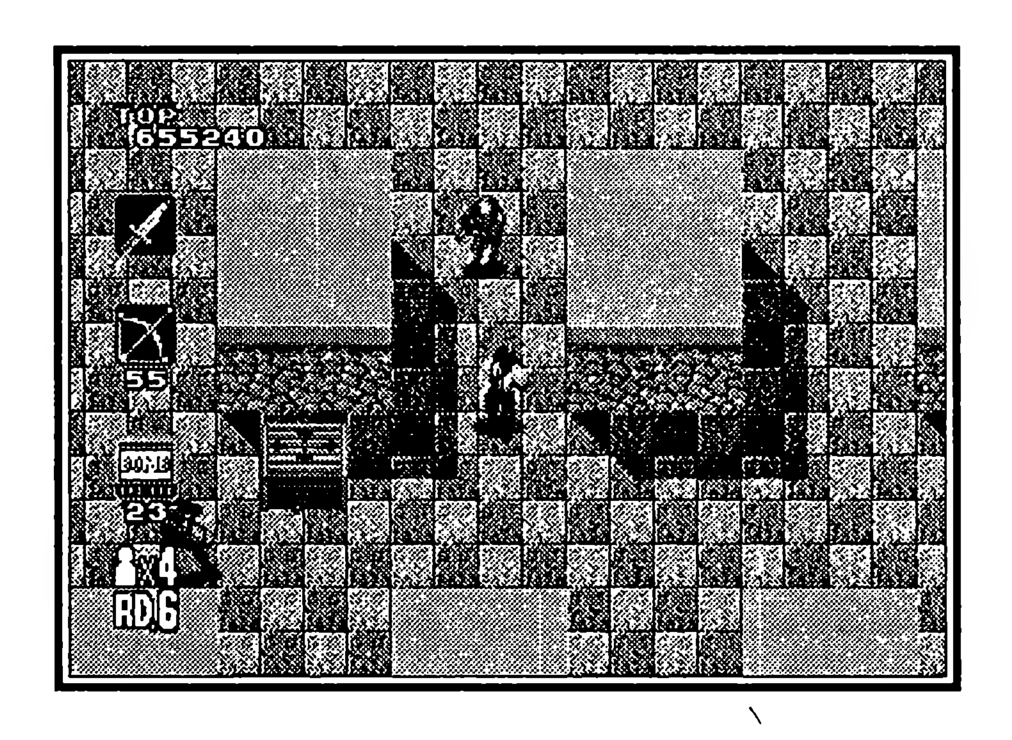
вперед, вы попадете к барьеру, преграждающему вам путь дальше, который можно уничтожить вашим орудием. Разрушив барьер, бегите дальше направо вверх, в стене будет небольшая дверь, к которой и идите. Встаньте у двери и дождитесь, пока она откроется, затем заходите в новую комнату, пройдите немного направо. Вы увидите коридор, ведущий вверх, по нему и бегите, по дороге расстреливая врагов, никуда не сворачивая, пока не упретесь в стену. Вдоль стены бегите налево, пока не попадете в большую комнату, посередине которой проложены рельсы. Отстреливаясь от врагов, бегите в левый верхний угол, где находится барьер, который расстреливайте или взрывайте. Уничтожив барьер, заходите в новую комнату, в которой находится первая часть вражеского арсенала — вертолеты. Вы должны уничтожить все вертолеты, находящиеся в этой комнате. Так как вертолеты охраняет множество врагов, удобнее всего подрывать вертолеты часовыми минами. Также обратите внимание на дверь в левом верхнем углу этой комнаты — это выход с уровня, куда вы и должны выйти после уничтожения всего оружия. Уничтожив все пять вертолетов, бегите обратно в комнату с рельсами, из которой бегите дальше направо, а затем вниз к двери. От двери теперь бегите направо, а затем по коридору вверх до тех пор, пока слева не увидите еще один барьер. Расстреливайте барьер и заходите в новую комнату, в которой находится еще одна часть вражеского арсенала — ящики с боеприпасами. Уничтожив четыре ящика в первой комнате, расстреливайте барьер в левой стене и проходите в новую комнату, в которой стоят еще четыре ящика с боеприпасами. Уничтожив все ящики, бегите обратно в коридор, по которому бегите вниз и налево к двери, в которую и выходите. Бегите вниз, там будет еще одна дверь, заходите в нее и бегите направо, вниз до стены, затем налево и вверх. Вы попадете в комнату, в которой стоят еще четыре ящика с боеприпасами. Уничтожайте все ящики и бегите налево, по дороге расстреливая солдат, до новой комнаты с рельсами. Бегите в левый нижний угол этой комнаты, там будет коридор, ведущий вверх, по которому бегите наверх, никуда не сворачивая, до тех пор, пока слева не увидите небольшую дверь. Заходите в дверь, вы попадете комнату, в которой находится еще одна часть вражеского арсенала — ящики с ракетами. Уничтожив все ящики, бегите обратно в коридор, по которому бегите направо до первого прохода вверх, куда и заходите. Там будут три небольших коридора, ведущих вверх, средний из них перекрыт неуничтожаемыми ящиками, поэтому бегите по любому из крайних коридоров вверх. Добравшись до самого верха, вы увидите дверь, в





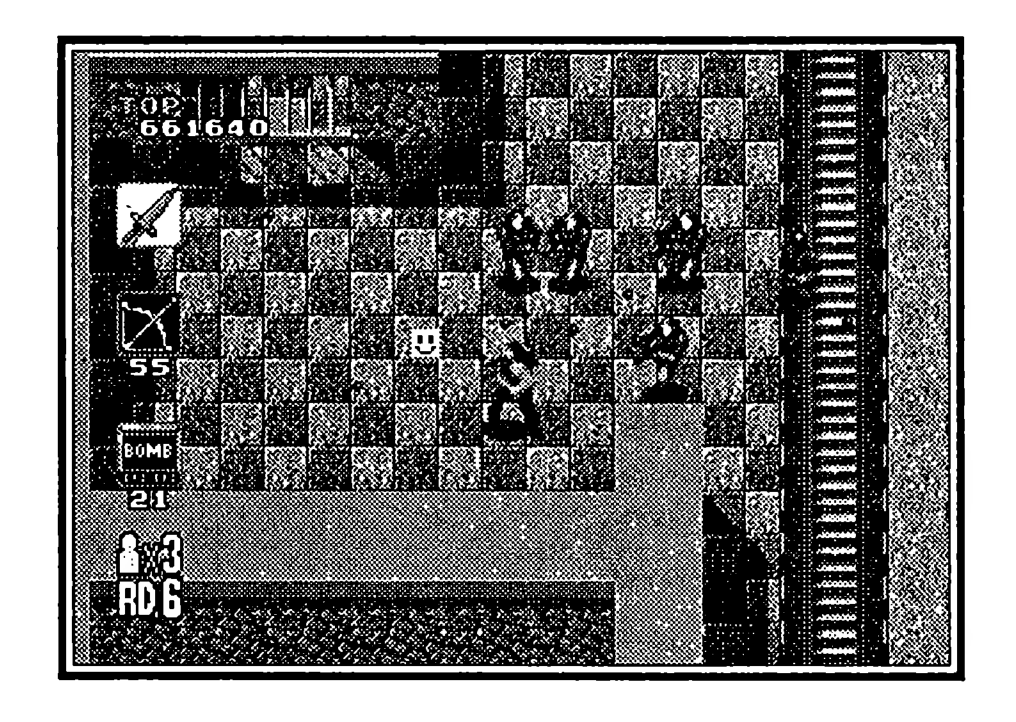


которую и заходите. Вы попадете в комнату, в которой стоят еще ящики с ракетами, уничтожайте их и можете двигаться к выходу, так как уничтожили сто процентов вражеского вооружения. Если забыли выход в комнате, где вы уничтожали вертолеты, маршрут движения до этой комнаты такой: вниз и налево, затем вниз и направо, через комнату с рельсами, дальше направо через комнату с ящиками, наверх к двери. Затем наверх к другой двери, налево и вверх до стены, затем налево в комнату с рельсами, ну а там все время влево и вверх к выходу. Взрывайте последний барьер, рядом с надписью EXIT (вход) и бегите в открывшийся проход. Все, четвертая миссия успешно выполнена. Вам покажут количество набранных вами очков, ваш результат в таблице рекордов и время, затраченное на прохождение уровня. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующую миссию.



Пятая миссия. PENETRATE THE FORTRESS

(Прорыв в крепость)



На этом уровне вы должны прорваться внутрь вражеского укрепления, в котором содержатся пленные солдаты полковника. Этот уровень не очень большой, но количество врагов на нем очень приличное.

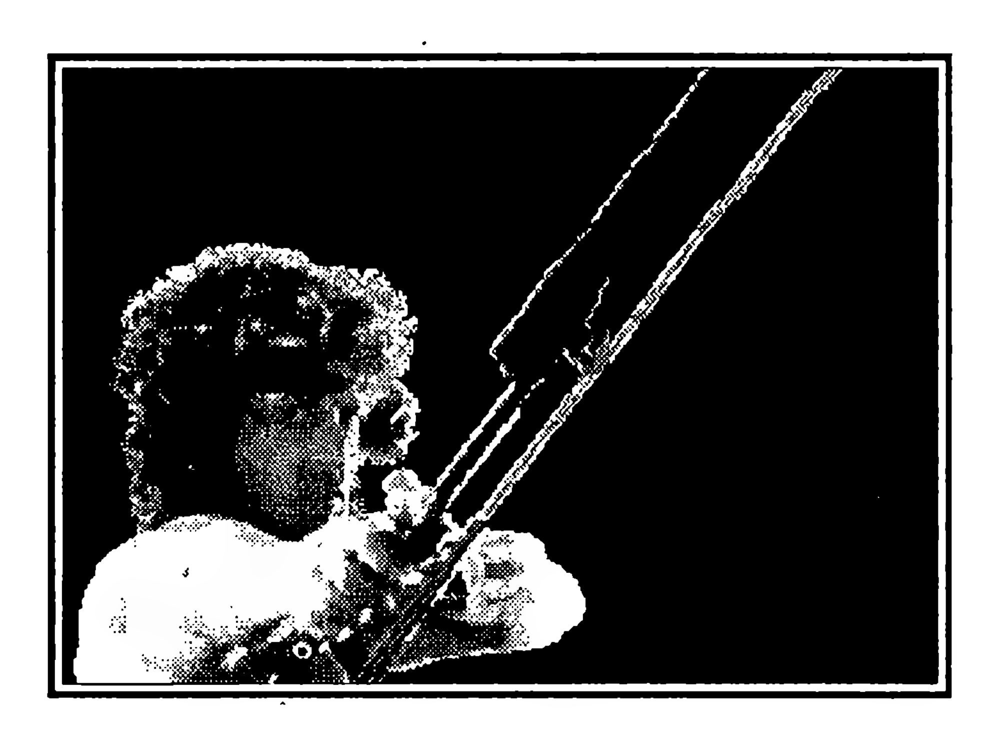
В начале уровня бегите направо, уничтожайте нескольких зеленых беретов и приготовьтесь уничтожать три танка, которые атакуют вас впереди. Желательно уничтожить хотя бы один танк, так как развернув башни, танки выстрелят вам в спину. За танками на вас выбежит толпа врагов; отстреливаясь от них, бегите вниз. Вы попадете на большую площадь, где стоят вертолеты, которые можно уничтожить для набора дополнительных очков, но не обязательно. Отстреливаясь от врагов, бегите направо и вниз, там будет проход, ведущий направо. Бегите по проходу направо, вас атакуют еще два танка и множество зеленых беретов. Прорвавшись сквозь этих врагов, бегите дальше и поворачивайте в коридор, ведущий вверх. В этом коридоре в нишах по бокам стоят три танка, уничтожить которые удобнее всего стрелой из лука, выстрелив по диагонали из-за угла. Бегите по коридору вверх, уничтожайте танки и набегающих зеленых беретов. Добравшись до самого верха, вы попадете к трем дверям, из которых будут выбегать парами зеленые береты, которых вы должны уничтожать. Проще всего это сделать, бегая вдоль стены и расстреливая врагов, выбегающих из дверей. Когда вы уничтожите всех выбегающих зеленых беретов (примерно пятьдесят пар), часть стены обрушится, и ваш герой автоматически уйдет вверх на следующий экран, где вас ожидает бой с

боссом этого уровня — Двумя вертолетами. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вам покажут количество набранных вами очков, ваш результат в таблице рекордов и время, затраченное на прохождение уровня. Все, пятая миссия успешно выполнена. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующую миссию.

Шестая миссия. RESCUE COLONEL TRAUTMAN (Спасение солдат полковника)

На этом уровне вы должны спасти из вражеского укрепления пленных солдат полковника.

В начале уровня бегите наверх до стены, вдоль которой, отстреливаясь от набегающих солдат, бегите направо до прохода вверх. Бегите вверх, мимо башен танков (их нельзя уничтожить), расстреливайте всех солдат и заходите в проход в стене в самом верху экрана. Оказавшись внутри крепости, поворачивайте налево и бегите, никуда не сворачивая, пока не упретесь в стену. Вдоль этой стены бегите, никуда не сворачивая, по коридору вниз, до самого конца коридора. Там в стене будет проход налево, по которому бегите, никуда не сворачивая, до того, пока не увидите внизу на полу коричневый квадрат. Там же будет коридор, ведущий вверх, туда и бегите, расстреливая всех бегущих на вас врагов. Бегите по коридору вверх, придерживаясь правой стены до тех пор, пока не упретесь в сплошную стену, тогда поворачивайте налево и бегите вдоль стены. Добежав до стены, поворачивайте вниз и бегите вниз по коридору с небольшими выступающими кусками стен. Добравшись до самого низа, поворачивайте налево и бегите вперед до тех пор, пока не увидите рельсы. По этим рельсам бегите вверх, расстреливая всех бегущих на вас врагов, пока не упретесь в стену. Тогда поворачивайте налево, на соседнем экране находится камера с пленными солдатами. Расстреливайте решетку, ваш герой со спасенными солдатами автоматически уйдет вверх на следующий экран, где вас ожидает бой с боссом этого уровня — Вертолетом и танком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним, вам покажут количество набранных вами очков, ваш результат в таблице рекордов и время, затраченное на прохождение уровня. Все, шестая миссия успешно пройдена, а вместе с ней и вся игра. После этого смотрите заключительный ролик игры. Вы спасли пленных солдат и разрушили все вражеские укрепления. Вы настоящий герой!



Congratulations!!! Поздравляем!!!

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

REVENGE OF SHINOBI

МЕСТЬ ШИНОБИ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Вторая часть ставшей уже классической трилогии о мастере Шиноби, спасающем мир от вселенского зла. На сей раз Шиноби будет мстить тем, кто убил его учителя, Джо Мусаши. Однажды в городе, где жил учитель, объявилась таинственная организация под названием Zeed. Она поставила себе целью завоевание мира, и, как следствие этого, первым на ее пути пал Джо, чье существование рядом с таким синдикатом не считалось возможным.

Но через три года Шиноби, уже достаточно к тому времени окрепший (к сожалению, потерявший своего старого друга — пса), берется за уничтожение Zeed, чтобы отомстить за смерть горячо любимого наставника.

Меню и загрузка

Нажав на главной заставке кнопку Start, вы увидите два пункта — загрузка игры и опции. О втором поговорим несколько подробнее.

Войдя в меню опций, вы увидите достаточно внушительный список параметров игры. Для начала — Sound Test — прослушивание звукового сопровождения в игре. Следующий пункт — Level — позволяет вам выбрать уровень сложности игры, всего их четыре: от Easy до Hardest. По умолчанию стоит Normal. Далее идет пункт Shurikins — он позволяет вам установить количество используемых сюрикенов при загрузке новой игры. Можно установить любое кратное десяти количество сюрикенов от ноля до девяноста штук. Здесь же можно сделать сюрикены и бесконечными: установить 00 сюрикенов и немного подождать — два нуля превратятся в знак бесконечности. По умолчанию здесь стоит пятьдесят сюрикенов.



Также в меню опций можно установить один из четырех способов управления персонажем (Control Type), ниже будет приведен тот способ, который стоит по умолчанию. И последний пункт, Exit — выход из меню паузы.

На экранном меню в верхней части вы можете увидеть следующие параметры игры:
— Слева в полосе параметров стоит шкала жизни — восемь делений.
— В середине — количество и тип сюрикенов.
— Справа от центра — виды магии (их можно переставлять в меню паузы).
— Справа в углу — количество жизней.

Магия Шиноби

1. По умолчанию у вас стоит магия, которую я назвал «молния». С самого начала она у вас всего лишь одна. Магия эта достаточно эффективна, так как позволяет становиться на некоторое время неуязвимым. Нажав на кнопку A, предварительно устано-

вив данную магию, вы вызовете удар желтой молнии, которая потом в течение некоторого времени будет неотступно следовать вокруг вас, что бы вы ни делали.

2. «Самоуничтожение» — использовать эту магию вы сможете ровно столько раз, сколько у вас есть жизней. Польза ее заключается в том, что если в поединке с боссом вы чувствуете, что сейчас отправитесь в небытие, чтобы не тратить времени и сил и не начинать бить врага с новой попытки, вы можете вызвать эту магию и умереть, скажем, на последнем делении энергии, после чего здесь же восстановиться, но с полной шкалой энергии. Нарисована эта магия в виде взрывающегося красно-белого шара.

3. «Огненный шторм» — весьма эффективное супероружие против босса. Нарисовано оно в виде пламени, и, вызвав его, вы получите несколько столбов пламени, которые будут крутиться некоторое время в центре экрана. Жаль, но эта магия также сначала дается в единичном экземпляре.

4. «Квартет», как я в шутку назвал эту магию, превращает вас сразу в четырех ниндзя, хотя существенно пользы в этом я не углядел. Просто бегают четверо бойцов вместо одного, но работает по-прежнему только один. Это, кстати, единственная бесконечная магия. Установив ее и применив раз, вы не лишитесь уже своих попутчиков, пока сами не умрете. К тому же с ее помощью можно прыгать немного повыше.

Предметы игры

1. Голова Шиноби — естественно, это жизнь, ни на что другое она не похожа. Интересно, что когда вы набираете больше девяти жизней, они не застывают на этой цифре, а идут дальше, хотя на экране это и не показано. Выглядит это так: вместо знака «равно» после головы Шиноби нарисован математический значок «больше».

2. Сердце — конечно, это шкала жизни. Каждое сердце прибавляет не так много энергии на вашей шкале, но все равно этим не стоит пренебрегать.

3. Сюрикены — бывают двух видов. Первый значок, маленькая связка, нарисован в виде одного заостренного предмета, он дает пять сюрикенов. Большая связка — двадцать сюрикенов, выглядит как два заостренных предмета, которые перекрещены.

4. Усиление — значок в виде надписи «Power» означает, что ваши сюрикены теперь обладают как минимум двойным эффектом, а то и тройным. Сами они теперь при запуске выглядят как языки пламени и сильно не нравятся вашим врагам.

5. Мина — выглядит как обычная часовая мина. С таймером на пять секунд. Если вы подойдете к ней вплотную, таймер сбросится на одну секунду, а если вообще наступите — взорвется немедленно.

6. Магия («Квартет») — несмотря на то, что нарисовано именно то, что я указал в скобках, прибавляет вам любую магию, какую вы пожелаете. Жаль, что при переходе в другой уровень ее значение все равно сбрасывается до единицы.

Управление



Кнопки D — движение и смена магии в режиме паузы.

Кнопки ВНИЗ/ВПЕРЕД — передвижение на корточках.

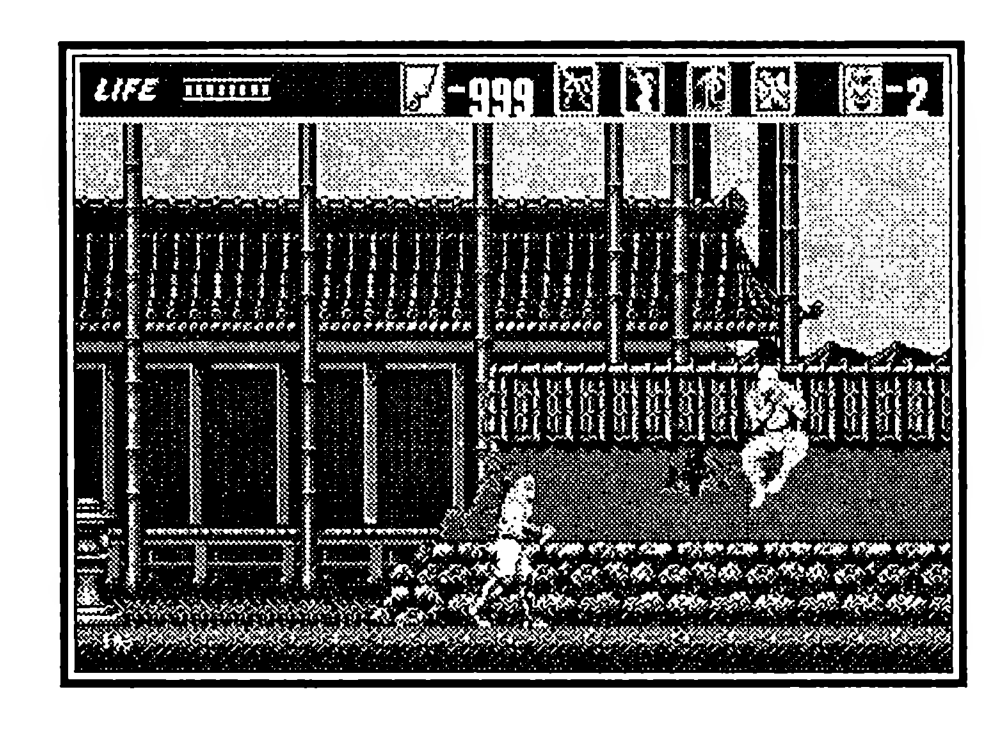
Кнопка Start — загрузка и пауза в игре.

Кнопка A — магия.



Кнопка В — удар сюрикеном, мечом.
Кнопка С — прыжок.
Двойное нажатие кнопки С — двойной прыжок.
Кнопки В+ВНИЗ — удар ногой внизу.
Кнопки С+ВНИЗ — спрыгнуть на платформу ниже.
Кнопки С+С/В — выброс сюрикенов в воздухе веером (5).

Прохождение

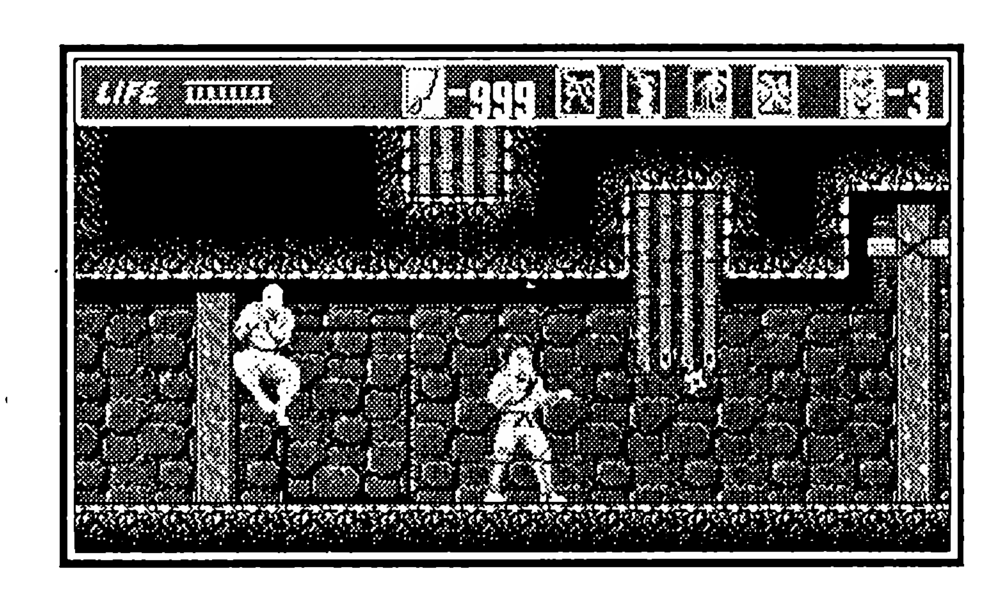


Уровень 1

Идите вперед, расстреливая ниндзя. Пока что это очень простые враги — их можно послать к праотцам единственным выпущенным сюрикеном, и никаких вопросов у них больше не возникнет. Но совсем скоро вы встретите первого серьезного врага — сарацин, вооруженный кучей мечей, медленно, но верно прет на вас с целью пошинковать героя в капусту. Чтобы не дать ему этого сделать, нужно присесть и с нижнего уровня стрелять сюрикенами — парочка точных попаданий, и враг разорван на части.

Добравшись до местности с двумя ярусами каменной стены, отстреливайте ниндзя, которые прыгают снизу вверх или наоборот. Но все же не стремитесь идти по верху — в таком случае вы рискуете неожиданно встретиться с врагом нос к носу. Не забывайте разбивать ящики — в них можно найти полезные призы. В первых двух найдете связку сюрикенов, а также усиление. В следующем ничего, кроме мины, не найдете — не подходите к ней близко, чтобы не получить заряд тротила в живот. Выйдя из-за стены и разобравшись еще с парочкой сарацинов (после первого сарацина на вас выскочит собака — будьте осторожны и быстры, так как стрелять по ней можно только в приседе), стреляйте по всяческим гадам и собирайте призы — скоро доберетесь до второй двухъярусной стены. Методично отстреливая врагов, идите вперед, не забывая собирать призы. Обратите внимание, что иногда враги появляются сразу с двух сторон — в этом случае нужно успеть сделать выстрелы в обе стороны, прежде чем враги не сделали это в вашу сторону. Довольно скоро вы доберетесь до конца первого эпизода.

Идите вперед и, разделавшись с ниндзя, станьте около плиты на земле. Когда она перевернется, двери в дом откроются — идите внутрь и сразу же бейте первого врага (желательно, сидя, так как он будет бросать сюрикены стоя). Далее двигайтесь вправо и перепрыгните сюрикены, которые бросает ниндзя в яме. Прыгайте прямо на него — от удара о тело врага вам ничего не будет, а вот если попадет сюрикен, придется потерять часть энергии. Уничтожив врага в яме, убейте и того, что справа около бамбуковых стеблей (это колючки, падать на них ни в коем случае нельзя). Прыгайте через колючки и станьте на поднимающуюся платформу. Ровно на ней не стойте — нужно стать на правый край, чтобы не наткнуться головой на колючки сверху. Справа на уступе найдете дополнительную жизнь. Спрыгнув назад, идите вправо — там откроется дверь.

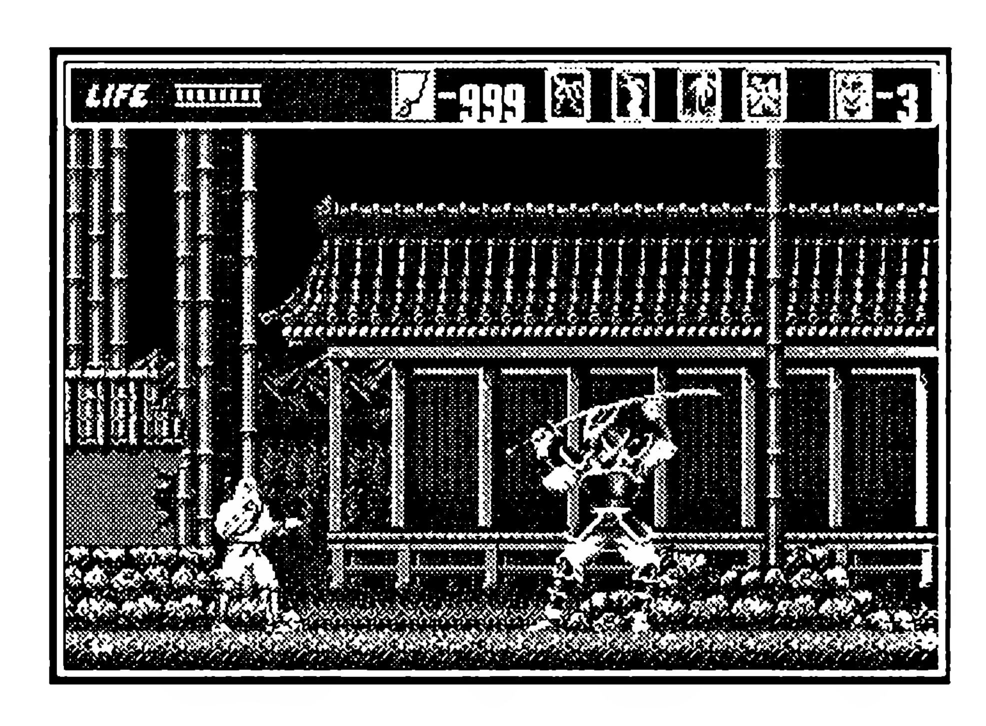


Как только выйдете на крыльцо, сразу садитесь и метайте вправо сюрикены — оттуда на вас попрут ниндзя. Прикончив их, расправьтесь с сарацином и возьмите дополнительную силу в ящике перед тем, как добраться до второго дома. Расправившись на крылечке еще с парочкой врагов, вы увидите указатель, отправляющий вас назад. Что ж, придется двигаться в обратном направлении. Вернитесь назад (мимо лифта) — на том месте, где раньше были бамбуковые колючки, теперь яма. Прыгайте в нее и двигайтесь вперед по подземному коридору. Но двигайтесь осторожно — на каждом шагу появляются ниндзя, выскакивающие из-за плит в стенах. К примеру, из-за первой плиты выберутся по очереди аж четверо врагов. Пройдя на корточках под колючками, прыгайте через стебли бамбука и стреляйте по врагам справа, пока те не закончатся. Пробравшись далее через стебли, заберитесь по ступенькам вверх и спрыгните к колючкам. Стоя за ними, подпрыгивайте иногда вверх и стреляйте по врагам, которые также иногда будут прыгать. Тех ниндзя, что стоят наиболее близко, можно убить и при помощи меча.

Перепрыгнув колючки, идите вперед, отстреливая редких врагов — скоро вы окажетесь у выхода из подземелья. Став на уступ, прыгайте влево, так как справа над вами висят стебли бамбука. Постреляв из ямы врагов слева и справа двигайтесь вправо. Став на первый лифт, пройдите по нему вправо, а когда там появится сарацин, вернитесь назад, спрыгните на пол и прикончите его, только после чего идите вправо. На втором этаже найдете сердце с жизненной энергией, но вообще вам нужно идти по низу.

Выбравшись из дому, прикончите сарацина и возьмите связку сюрикенов справа. Скоро вы закончите эпизод и встретитесь с первым боссом.

Босс 1



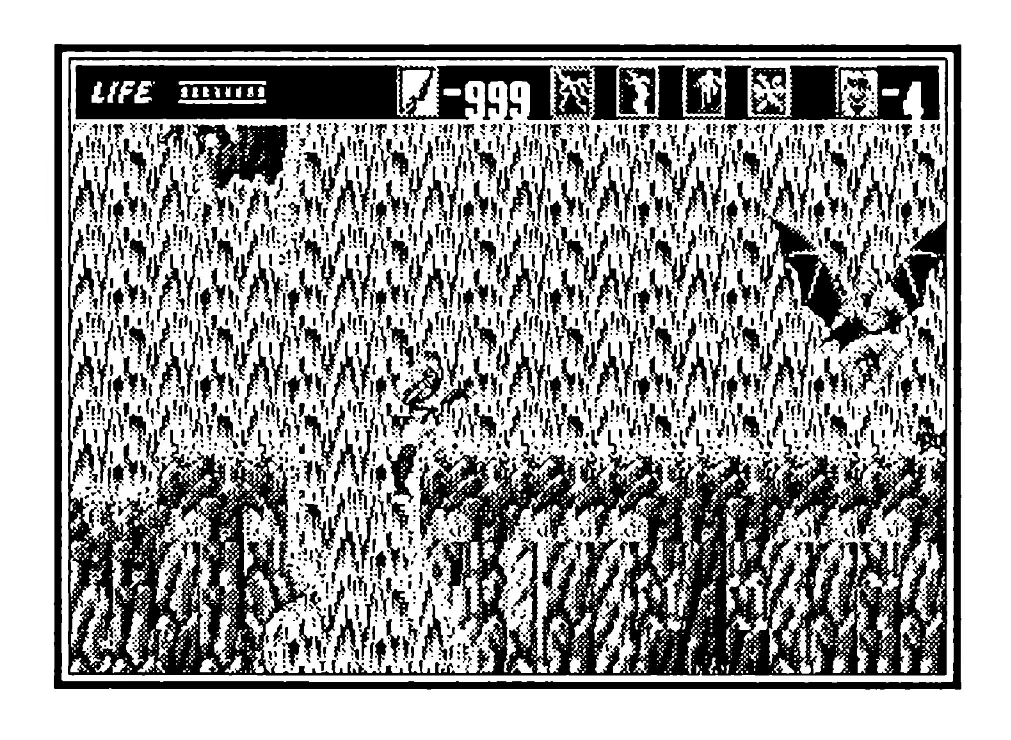
Бить этого босса очень сложно, и не потому, что он силен, а просто технически. Вам, а точнее, вашему герою, нужно поражать Большого Сарацина в голову, а она у него открыта только в одном случае — когда он бьет мечом по вам. Соответственно, вам нужно сделать так, чтобы и заставить босса ударить вас, и не попасться на этот удар, и еще и самому пнуть гада. Сделать это можно только одним способом: прыгать на врага издалека и в полете бросать сюрикены, но только тогда, когда босс бьет мечом.

Но, как говорится, даже из самой сложной ситуации есть самый простой выход. Не забывайте, что кроме нескольких обычных возможностей, у вас есть и совершенно особые. К примеру, веерное выбрасывание сюрикенов в воздухе. Когда босс собирает-



ся нанести удар, сделайте двойной прыжок и метните сюрикены — как раз попадете ему в голову.

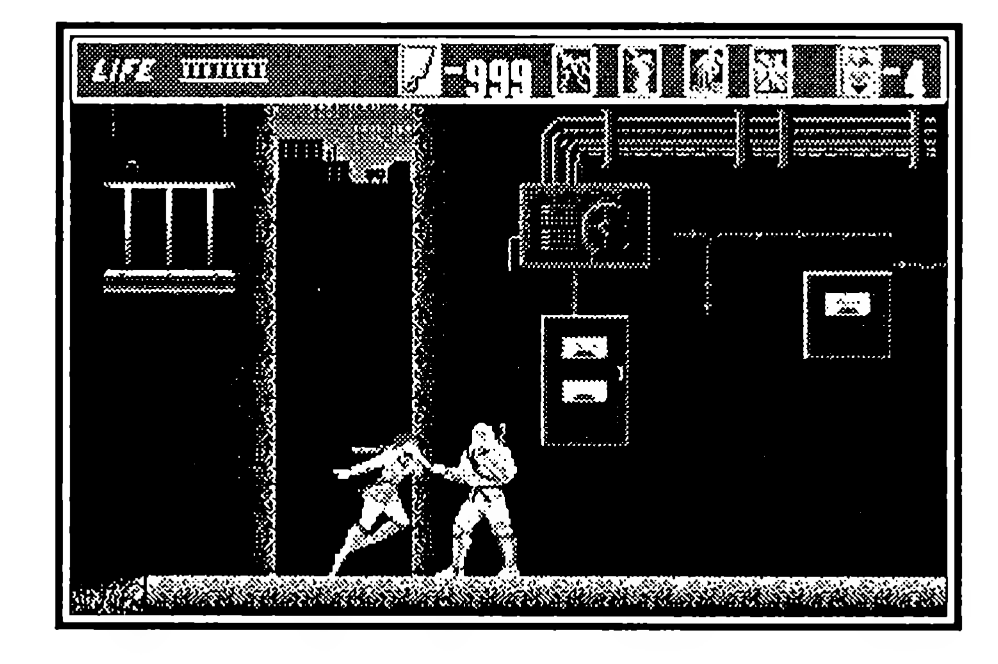
Уровень 2



Теперь Шиноби отправляется на поиски врагов в близлежащий каньон (а где же еще им быть?), а за ним последуем туда и мы. Кстати, запомните главную особенность этого уровня: помимо гор, здесь есть еще и вода, в которой можно утонуть, или попросту свалиться в какую-нибудь очень глубокую дыру, откуда просто так уже не выбраться. Есть здесь и совершенно новые враги, а также и довольно знакомые, но несколько модернизированные (к примеру, ниндзя с крыльями).

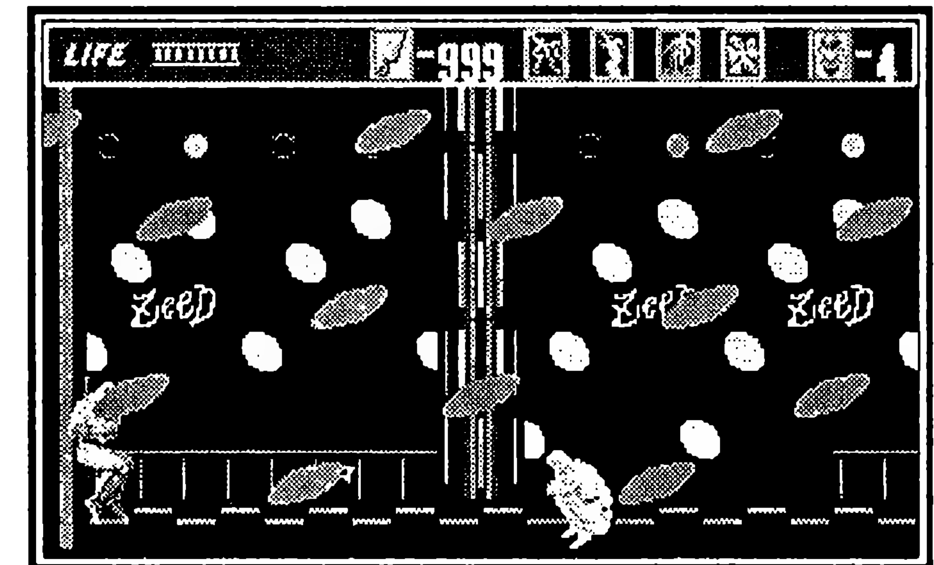
Идите вперед, но там, где увидите, что камень под вашими ногами несколько шероховатый, не становитесь на него, а стреляйте с края обычной скалы вправо, чтобы убить стоящего на камне ниндзя (если спуститься на шероховатую поверхность, ваши сюрикены врага не достанут и придется прыгать). Запрыгнув туда, где только что стоял враг, сразу же садитесь и метайте сюрикены вправо — там должен появиться еще один. После этого двойным прыжком летите на бревно с ящиком и в полете заодно пристрелите летающего ниндзя. Далее, прыгая через ямы, доберитесь до бревна с двумя ящиками и, взяв призы в них, бейте летуна справа, а потом, спрыгнув вниз с платформы и резко присев, стреляйте в ниндзя. Разбив по пути еще парочку летунов и взяв приз, вы увидите табличку с указанием пути. Понаблюдайте немного за движением бревен и, уловив удобный момент, прыгайте вверх и снова двойным прыжком заберитесь на бревно справа. Не разбивайте ящик, а сразу же станьте справа от него и бейте ниндзя справа. В ящике, кстати говоря, находится мина.

Перепрыгнув на уступ, где стоял враг, прыгайте вверх и в полете стреляйте по прыгающему справа гаду, после чего спуститесь вниз, чтобы взять сюрикены в ящике. Стоя на правом камне, уловите момент и перепрыгните на уступ справа между выстрелами врага (он метает сюрикены). Ничего страшного, если вы упадете ногами ему на голову — здоровья у вас это не отнимет, хотя и заставит попаниковать. Добравшись до двух ниндзя, сидящих в зарослях, прыгайте на кирпич над ними и берите приз, после чего двойным прыжком летите вправо на уступ. Уничтожив здесь еще одного ниндзя, возьмите приз и подойдите к водопаду. Здесь вам нужно прыгать по бревнам вправо, но перед этим также необходимо понаблюдать за их передвижениями. С последнего бревна двойным прыжком летите на уступ, где закончите первый эпизод.



Перепрыгнув яму, бейте каратиста, летящего на вас (либо когда он уже будет на

земле). После этого вы увидите монашку, идущую вам навстречу. Как водится, самые страшные враги — наши друзья. Естественно, что монашка, подойдя к вам, превратится (до этого ее убить нельзя) в мегеру, которая начнет прыгать вокруг и стараться ударить вас. Перепрыгнув яму, бейте каратистов и двигайтесь дальше. Если боитесь свалиться в яму, идите по верхним ярусам — там и призов побольше (хотя во многих ящиках находятся не призы, а мины). Скоро, если идти по низу, вы доберетесь до ямы, которую перепрыгнуть нельзя. Отойдите немного назад и при помощи двойных прыжков заберитесь на крышу. Двигайтесь вперед, собирая сюрикены и перепрыгивая ямы, а также отбиваясь от надоедливых врагов. Довольно скоро вы придете ко второму боссу.

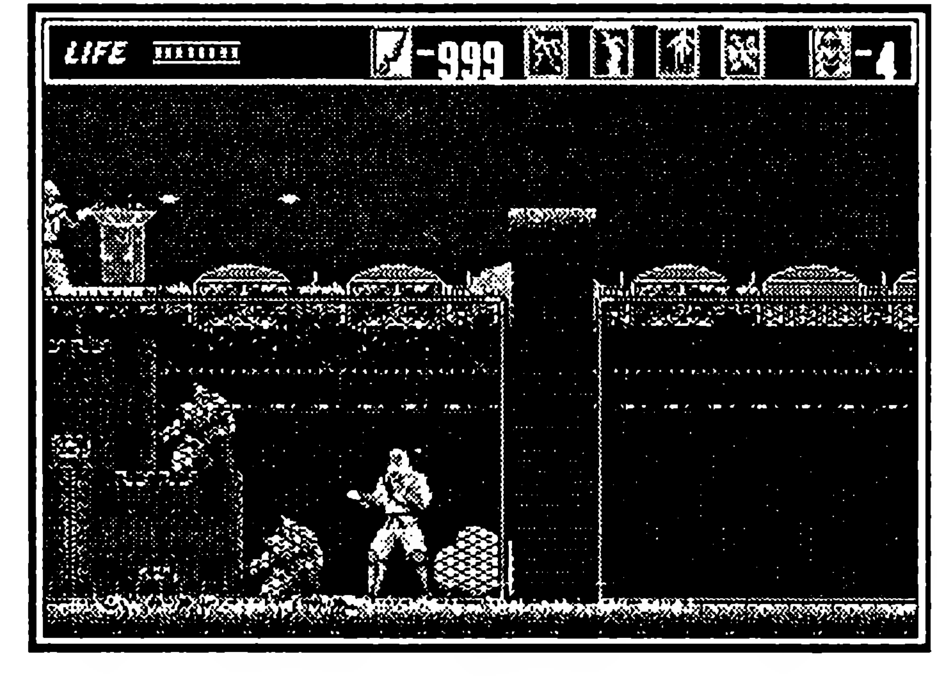


Босс 2

Сражение очень сложное, и не каждому под силу уничтожить этого босса с первого раза. Дело в том, что во время поединка вы находитесь в каком-то помещении, отдаленно напоминающем зал сельской дискотеки. Море разноцветных огней, скачущих по всему периметру площадки, ни на секунду не даст вам сосредоточиться.

Но, тем не менее, кончать желтого ниндзя вам придется, и мне необходимо дать вам кое-какие советы по тактике этого боя. Во-первых, что вам нужно делать — постоянно передвигайтесь сидя на корточках, и из этого же положения бейте врага. Во-вторых, зорко наблюдайте за тем, куда прыгает босс, и постоянно отходите из-под удара сверху чуть в сторону, чтобы ударить в ответ.

Довольно нескоро босс превратится из желтого в черного, то есть почти что невидимого, и здесь вам придется несколько менять тактику поведения. Отныне и до конца поединка старайтесь прыгать только двойными прыжками и бросать во врага веера сюрикенов.



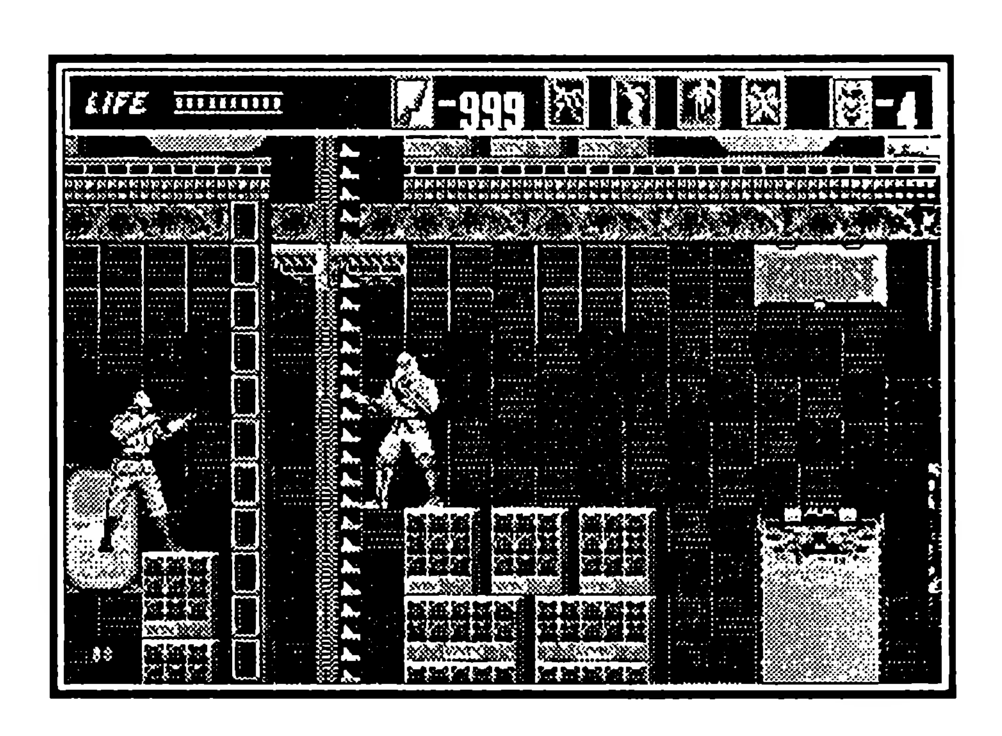
Уровень 3

Уровень несколько похож на второй уровень с аналогичным номером в Shadow Dancer, где вам иногда приходилось прыгать за сетку и обратно. Здесь мы попадаем на военную базу, и в дальнейшем на протяжении всего уровня нашими основными врагами будут солдатики срочного набора и, если повезет, контрактники.

Двигайтесь вправо и, как только достигнете солдата с пулеметом за сеткой, сядьте на корточки — справа будет солдат с ружьем. Убив его, прыгайте за сетку и прикончите стрелка, подкравшись к нему из-за спины. Пройдя немного назад, соберите призы в ящиках и снова выберитесь наружу. Пройдя до следующей сетки, снимите стрелка с ружьем и, перепрыгнув за сетку, — пулеметчика, а затем и парня с огнеметом. После

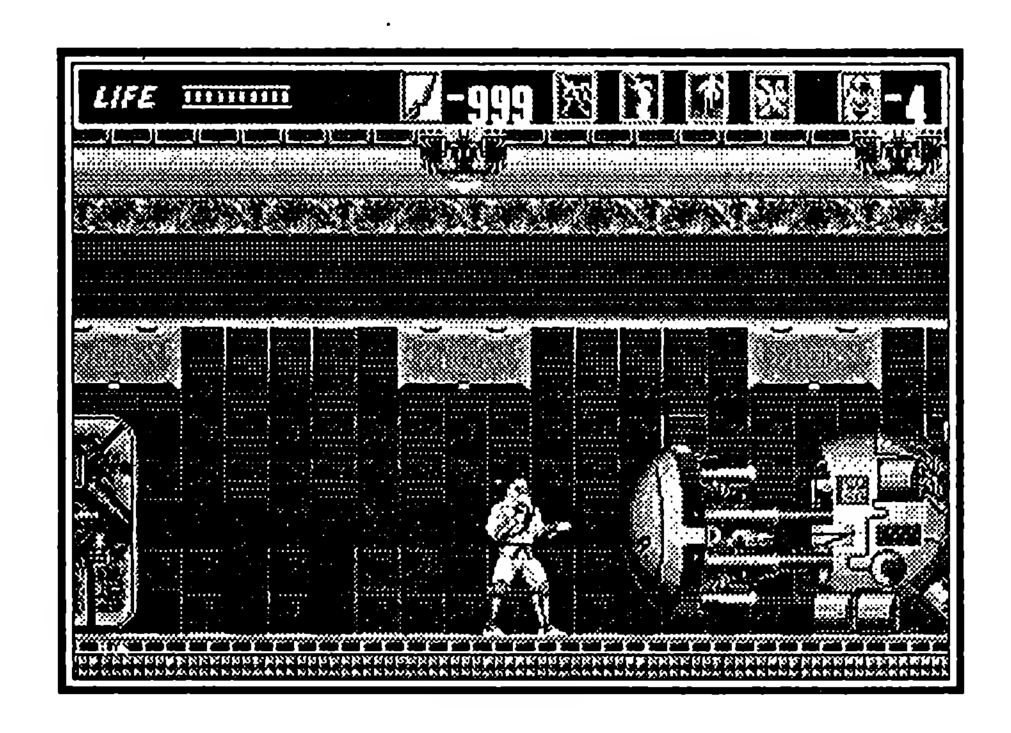


этого быстро скачите через ящик вперед и, зайдя в тыл гренадеру, который бросает влево гранаты, прикончите и его, и еще одного пулеметчика. Далее идите не за сеткой, расстреливая огнеметчиков. Чтобы взять призы за сеткой, придется прикончить сразу двух гренадеров и стрелка там же. Для этого пройдите вправо и, став напротив среднего врага, в перерыве между выстрелами солдата с ружьем прыгайте вверх двойным прыжком и веером выстреливайте сюрикены.



Дойдя до следующей сетки, сразу же прыгайте за нее — справа стоят сразу три стрелка, у одного из которых пулемет. Дойдя вправо до ящика, возьмите приз в нем и затем используйте веер для того, чтобы расправиться с противниками. После этого берите приз на столбе — это магия (любая) — и идите вправо. Добравшись до очередной группы врагов, отойдите вправо, но не далеко (стойте примерно напротив собак). Прыгайте за сетку, используя веерное метание. Уничтожив потом собак, пройдите за плиты с очередной группой и точно так же расправьтесь с ней. С верхней плиты прыгайте на столб справа, и оттуда скачите вперед, используя двойные прыжки, и метайте сюрикены веером. Прикончив по пути огнеметчика, перепрыгните снова за сетку и, взяв приз, прыгайте на волю (с веером) и заканчивайте эпизод.

Быстро пройдите мимо двери (если она откроется, вам придется через нее прыгать) и езжайте на лифте вверх. Расправившись с двумя стрелками, идите вправо и прыгайте к солдатику, что лежит на ящиках и стреляет из ружья. Как только вы подлетите к нему, он встанет, и у вас появится возможность его снова положить, но на сей раз навсегда. Прыгайте после этого сразу за ящики и оттуда, стоя вплотную к хлопающей двери, отправьте парочку сюрикенов (только быстро, чтобы гренадер не успел пристреляться) по врагам справа. Перепрыгнув дверь, можете сходить вниз и, уложив солдатика, взять парочку призов (там есть жизненная энергия!). Затем по верху идите вправо и, быстро запрыгнув на ящики, метните сюрикен в гренадера. Пройдя мимо, прикончите еще одного гренадера и идите вниз на лифте, но как только увидите выстрелы справа, двойным прыжком подпрыгните вверх и потом приземлитесь внизу, обстреливая врагов. Убив их, вы пройдете мимо парочки дверей, и следующий лифт доставит вас к концу эпизода.



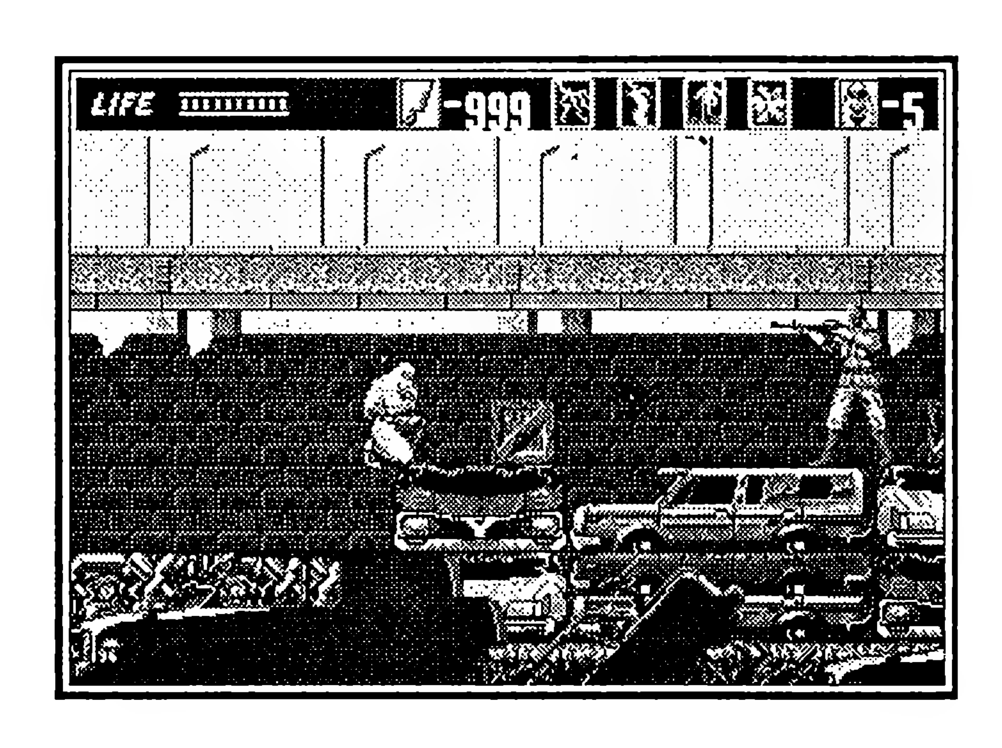
Босс 3

На сей раз вы будете сражаться и вовсе против непонятного врага. Это организм, который в огромной железной бандуре, и притом весьма и весьма хорошо охраняемый. Собственно, босс даже не он сам, а вся комната, так как вас бьют лазерные пушки, пол-

зающие по потолку с большой скоростью, а вы бьете колбу с организмом, иногда и преимущественно в самые опасные моменты выползающую из железного шкафа.

В основном стратегия проста: уходите от пушек и иногда старайтесь пнуть эмбрион, выползающий из железяки. В принципе, поединок довольно простой по сравнению с предыдущими, но основная загвоздка его в том, что лазерная пушка обладает довольно ощутимой силой, которая способна очень быстро вас прикончить.

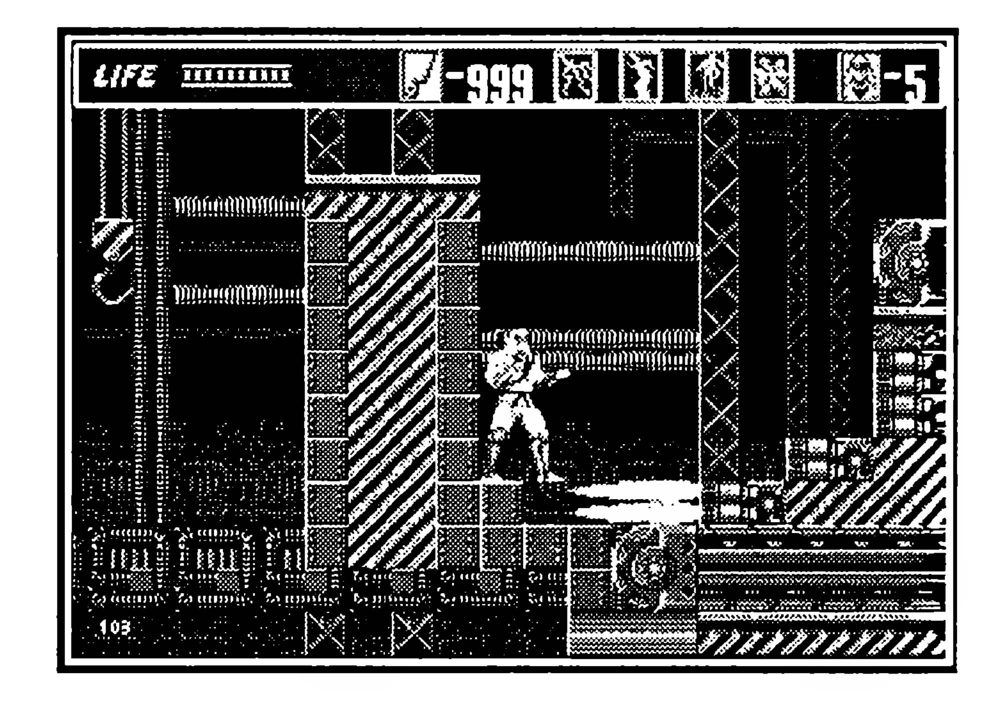
Уровень 4



Этим уровнем открывается новая зона в игре, а Шиноби отправляется по следам корпорации Zeed и всех-всех-всех. Новый уровень проходит на фоне развороченного города, кучи исковерканных автомобилей и всяческого барахла. Но, тем не менее, он довольно интересен хотя бы по способу своего исполнения. На заднем плане интересный фон — недоразваленный силами зла мост, а на переднем — кучи машин, которые мешают иногда видеть героя, и тем самым создают дополнительные неприятности.

Идите вперед и станьте на капот первой машины. Если справа еще не виден солдат, все равно попробуйте бросить сюрикен — скорее всего, он попадет в цель. Идите вперед до горы из автомобилей. Став на крышу верхнего, можете прыгать вперед и при помощи веера прикончить солдата, а можете использовать менее дорогой способ (если сюрикены не бесконечные): спуститесь на ящик, — солдат вас не видит. Ударив по ящику мечом, быстро прыгайте назад, чтобы не взорваться на мине, а когда она исчезнет, опять проберитесь туда же и теперь стреляйте во врага.

В следующем ящике также лежит мина, не подходите к нему, а, став на капот, присядьте и метните парочку сюрикенов вправо — там разлетится в клочья валяющийся на крыше автомобиля враг. Идите вперед и, ударив по ящику (снизу), метните сюрикен вправо — еще одного врага как не бывало. Взяв приз, перепрыгните огнеметчика и прикончите его, разбив, кстати, и еще один ящичек с призом. Теперь идите вперед, отстреливая солдат (во втором ящике снова мина) и собирая призы. Заметьте, кстати, что ваши сюрикены пролетают через синие разбитые автомобили — этим можно прибыльно пользоваться. Скоро вас встретит целая кавалькада огнеметчиков. С ними удобнее расправляться при помощи веерного метания сюрикенов, особенно когда рядом с огнеметчиком валяется стрелок или еще кто-нибудь. Остальная часть эпизода довольно простая, пройти ее не составляет труда.

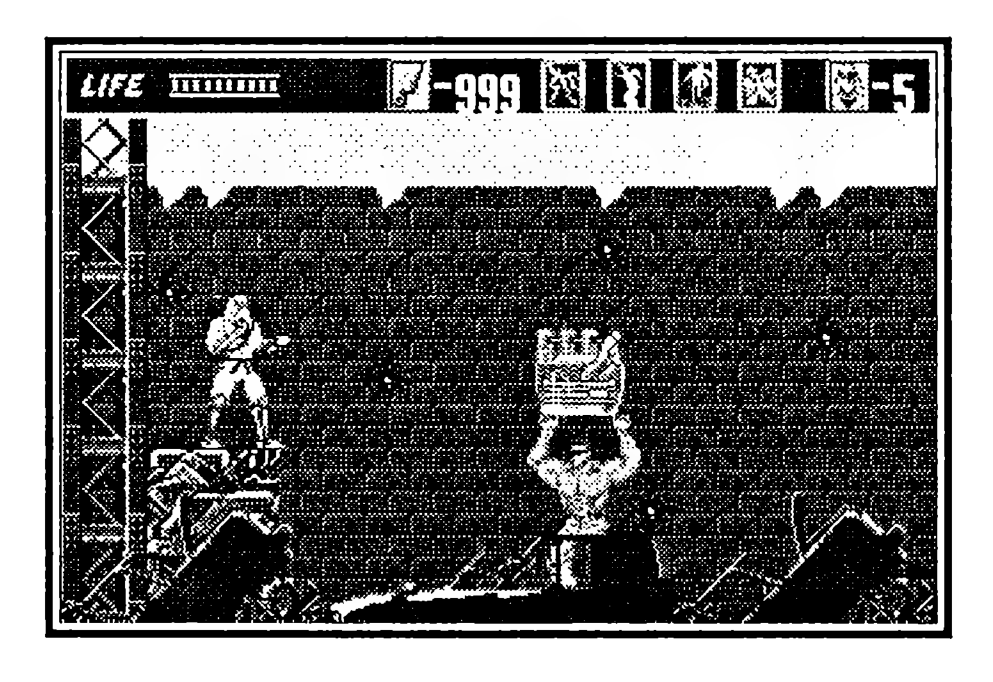


Второй эпизод уровня, не в пример первому, сложен и опасен. Трудности подстере-



гают вас на каждом шагу, и нет от них спасения. Начинается все довольно прозаично: перед вами большая дыра, на противоположной стороне которой — работающая конвейерная лента. Прыгаем на нее при помощи двойного прыжка и через силу идем вправо. Здесь вверху есть платформа, на которую иногда (а вообще-то, довольно часто) падают ящики, которые потом взрываются. Прыгайте на нее в очередной удобный момент, когда ящик только-только упал, и берите приз справа. После этого прыгайте на деревянный ящик справа внизу (не разбивает его, там всего лишь мина), а с него — на двигающийся вверху крюк. С крюка вам нужно сигануть двойным прыжком вверх в узкое отверстие, причем не попасть под пресс справа вверху. Здесь прыгайте влево и идите по конвейеру до того места, где можно будет перепрыгнуть на узкую платформу, из которой выпадают ящики. С нее прыгайте влево, но не попадите под пресс. Стоя справа от него, сделайте в тот момент, когда пресс поднимется, веер в сторону лежащего слева солдата и потом пройдите под прессом. Убив двух солдат слева вверху на платформе, прыгайте на нее и при помощи опять же веера прикончите солдата справа, мешающего вам подняться вверх на конвейер. Когда солдат слева сделает перерыв в стрельбе, прыгайте вправо на ящик, берите приз и забирайтесь на конвейер справа. Осторожно подпрыгивая, снимите солдата справа за ящиком и потом идите на эту платформу. Став на крюк, езжайте вправо и прыжком доберитесь до платформы. Между огнями прыгайте вправо и, выбрав удачный момент, на одном из ящиков езжайте мимо огня вниз и вправо.

Босс 4



С этой гориллой разделаться несколько проще, чем с предыдущими боссами. Все, что вам нужно делать — это стать на ящик слева и, подпрыгивая и уходя от предметов, которыми он в вас бросается, метать сюрикены веером. Нужно только понять, как много времени нужно боссу на обдумывание траектории полета предмета, и тогда все получится. Если же вы спуститесь вниз, рискуете нарваться на стремительный удар плечом.

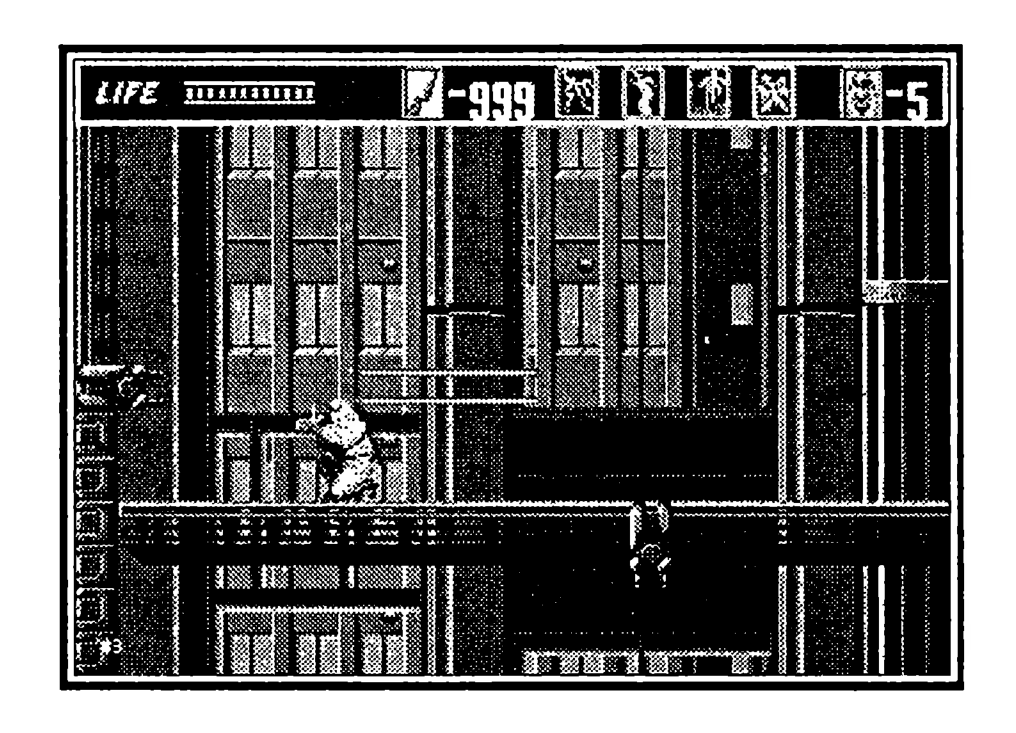
После уничтожения босса вы увидите прикольную сценку из серии анекдотов про терминатора, и уровень будет на этом завершен.

Уровень 5

Очень сложный уровень, что видно уже с первых шагов Шиноби. В первом отрезке вам предстоит забраться вверх по высоченному колодцу, а точнее — на крышу здания. Естественно, что именно в самых опасных и трудных для прохождения местах вас встретит наибольшее количество врагов. Поэтому я постараюсь дать вам наиболее точные и полезные рекомендации по прохождению отрезка и всего уровня.

Начав игру, идите вправо: здесь есть небольшая платформа чуть выше уровня пола. Запрыгнув на нее, не слишком высоко подпрыгните вверх, чтобы увидеть солдата, лежащего на втором ярусе и почти непрерывно стреляющего в вас. Герою нужно уловить момент между очередями и, подпрыгнув вверх двойным прыжком, выбросить

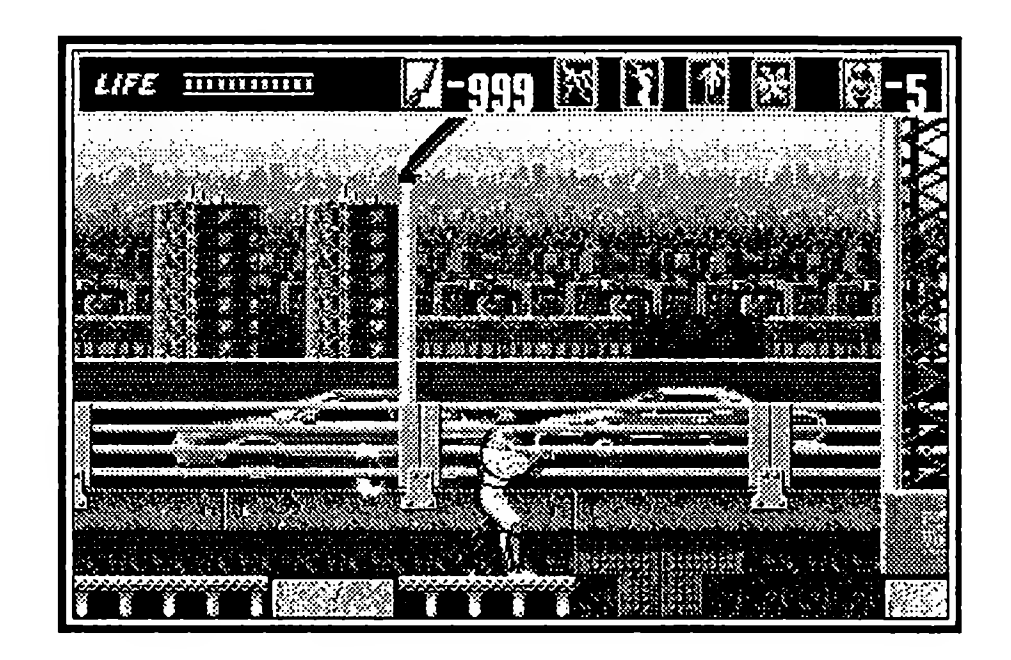
сюрикены веером и заодно запрыгнуть наверх. После этого сразу идите влево и запрыгните на пушку, когда она опустится вниз по левой стене и сделает выстрел. Убив солдатика справа, (а точнее, двух) не слезая с пушки, затем прыгайте на платформу и снова идите вправо. Запрыгнув на куб в воздухе справа, быстро прыгайте вверх на платформу слева, и таким делайте еще один двойной прыжок, на исходе которого выпускайте веер, чтобы убить двух солдат слева. Быстро присев, в приседе идите влево и там запрыгните на очередную пушку. С нее быстро прыгайте на платформу вверху слева, а оттуда — еще более быстро на двигающуюся платформу выше. Повернувшись вправо, уничтожьте гренадера и с платформы, на которой он стоял, быстро прыгайте влево вверх на лифт. Убейте солдат справа и слева и идите вправо, присев на корточки. Запрыгнув на пушку, езжайте вверх и идите влево. Перепрыгивая яму, летите влево и метайте веер, чтобы прикончить ниндзя на противоположной платформе. Здесь постоянно ходите влево-вправо, чтобы по вам не выстрелила пушка вверху, запоминайте время появления слева вверху на стене пушки — вам нужно будет на нее запрыгнуть и подняться вверх. С пушки прыгайте на лифт справа и на нем уже доберитесь до крыши здания. Пройдя вправо и уничтожив ниндзя, вы завершите первый эпизод уровня.



Как вы представляете себе путешествие по скоростному автобану? Никогда этого не делали? Теперь придется, потому что второй отрезок пятого уровня проходит именно здесь. И снова мы встретимся со старыми знакомыми: солдаты всех мастей и званий, псевдо-монашки, а также совершенно новый враг — автомобили.

Обратите внимание, что уровень весьма сильно смахивает на путешествие за сеткой — вам то и дело придется прыгать туда-обратно, чтобы обойти все препятствия, ямы и тому подобное. И еще одно: опасность для вас представляют только красные машины, мчащиеся рядом с обочиной, но и их можно перепрыгнуть.

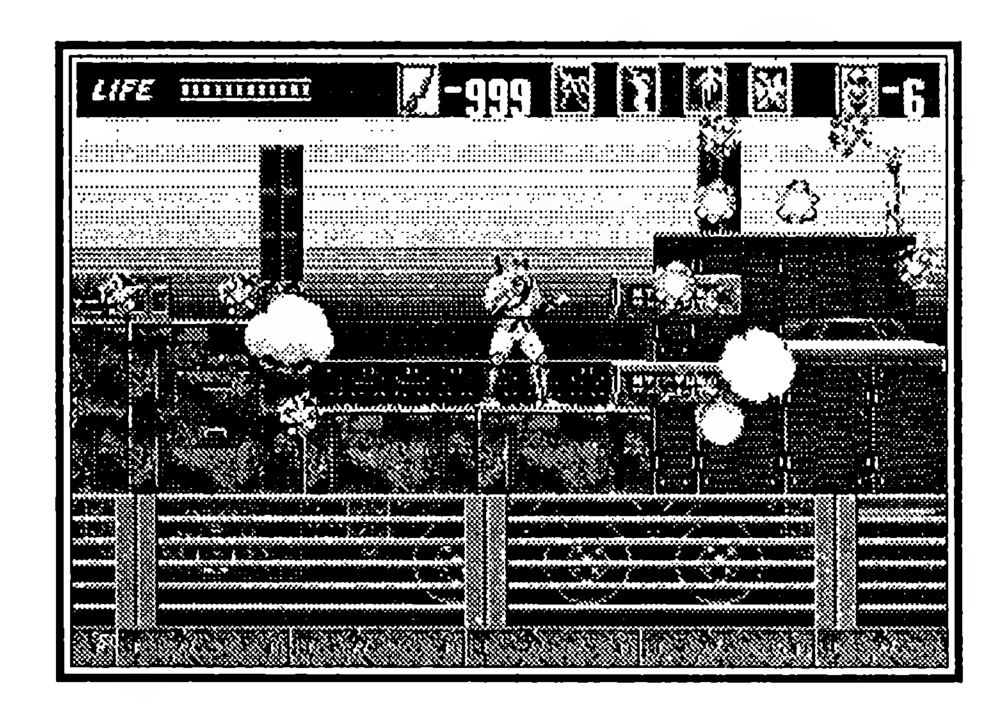
Начав игру, прыгайте за сетку и расправьтесь с первой монашкой. Перепрыгивая автомобили, двигайтесь вперед — на вас нападет еще одна представительница прекрасного пола. После этого таких будет сразу две — прыгайте вверх, так как за ними выскочит и автомобиль. Можно сделать двойной прыжок и, выскочив за сетку, веером прикончить солдата, а заодно и взять приз. Далее запрыгните назад и постарайтесь разделаться с дамочками, не забывая при этом про автомобили. Вернувшись назад, простым прыжком перепрыгните через яму и затем прыгайте вперед двойным, во время которого снова используйте веер, чтобы прикончить солдата за ящиками. Взяв приз, бы-



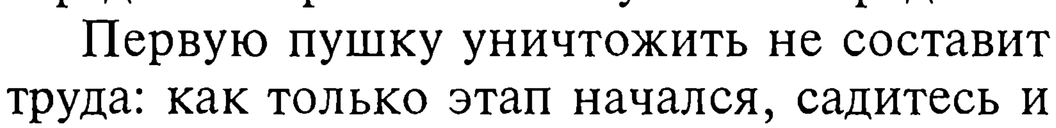


стро сигайте обратно и снова используйте веер — на противоположной стороне ямы сидит гренадер. Собрав призы на этой стороне сетки, прыгайте за нее и, быстро пройдя вперед мимо солдата около двух ящиков (в левом — сила, в правом — мина), бейте монашку и быстро прыгайте из-за сетки на платформу к гренадеру. Вам, надеюсь, не нужно объяснять, что веерные сюрикены — лучшее лекарство для него. Прикончив затем за сеткой псевдо-монашек, идите вперед и проберитесь за спину к стрелку. Сняв его, снова проберитесь за сетку и двойным прыжком летите к очередному супостату. Здесь дождитесь появления монашек (целый отряд величиной в три штуки), вернитесь немного назад при помощи простого прыжка за призом (сюрикены, если они вам нужны) и затем прыгайте за сетку, чтобы разделаться с продажными монашками. А там уже рукой подать до выхода (он также находится за сеткой).

Босс 5



Очень сложный босс, тем более что это не просто какой-то там монстр, а целый паровоз, напичканный всяческим вооружением. Бронепоезд типа такой. Вам придется сражаться не с ним, а с его пушками. Причем все это время Шиноби нужно будет уходить от очень быстрых электрических разрядов, часто проходящих по обшивке бронепоезда, а также от изредка выстреливаемых пушками зарядов.



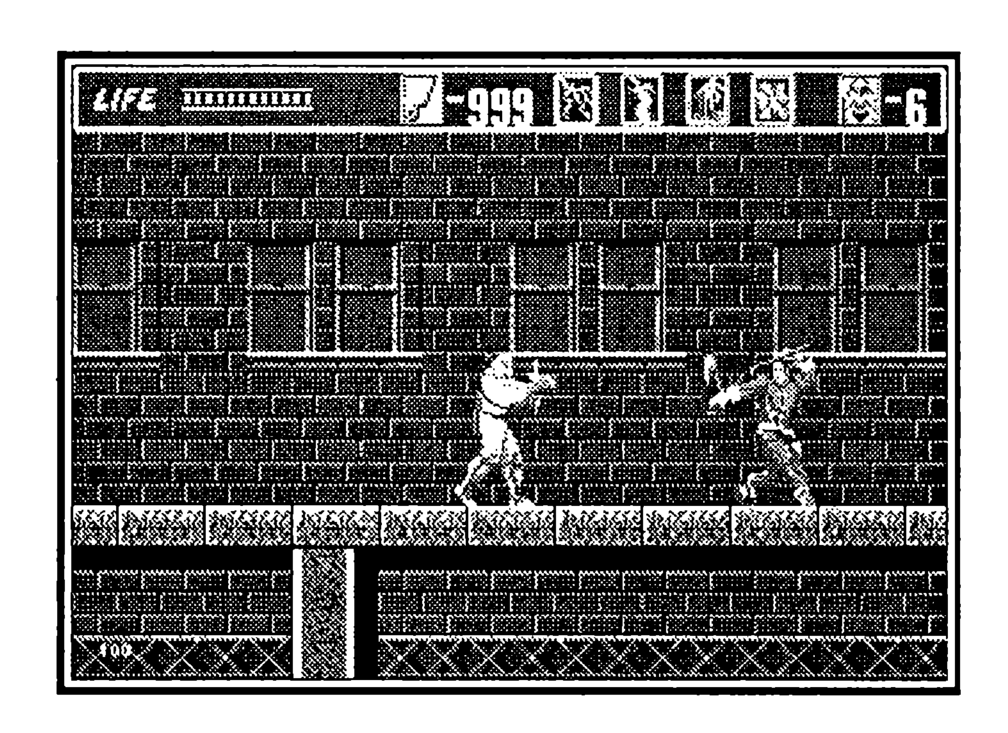
Первую пушку уничтожить не составит труда: как только этап начался, садитесь и метайте вперед сюрикены. Если все идет как надо, то вы даже не увидите от нее ни одного выстрела, а также не успеете почувствовать на своей шкуре разряд электротока.

После уничтожения первой пушки идите вперед, перепрыгивая разряды энергии. Перепрыгнув подставку для первой пушки, садитесь и бейте вторую. В это время лучше применить первую магию, которая сделает вас на некоторое время неуязвимым — это даст возможность не загнуться в поединке. Ну а как заделать последнюю, третью пушку, постарайтесь додуматься сами. Небольшая подсказка: можно сделать это, постоянно прыгая. При этом прыжки нужно делать так: двойной прыжок через молнию, когда пушка должна появиться, потом простой через молнию, когда пушка уходит, и потом опять повтор.

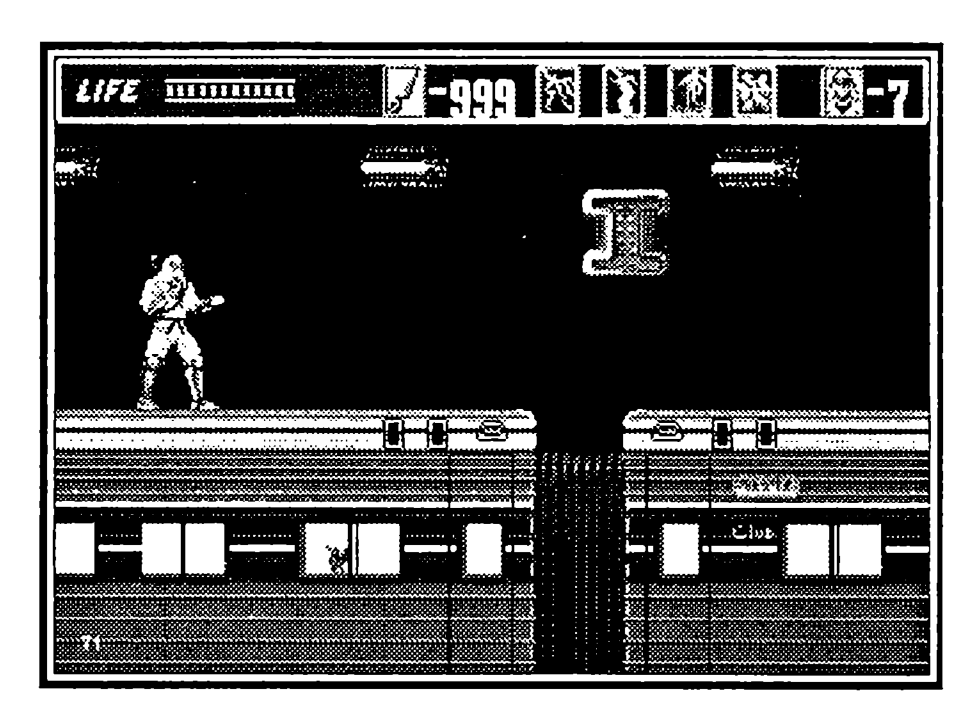
Уровень 6

Скачите вверх по этажам, убивая каратистов (будьте внимательны и перед тем, как запрыгнуть на следующий ярус двойным прыжком, делайте маленький прыжок для разведки: чтобы выяснить, где находится враг). Забравшись на два яруса вверх, идите вправо — на вас нападет товарищ с лассо. Прикончите его, стреляя попеременно то по низу, то по верху. Спустившись вниз на один ярус, отделайте еще одного каратиста и, взяв приз, прыгайте вниз (слева). Здесь снова полно размахивающих ногами парней — будьте с ними осторожны, не то можно нарваться на порядочный «кик». И запомните, что в полете такого врага бить почти что невозможно, так как сюрикены отлетают от его ноги.

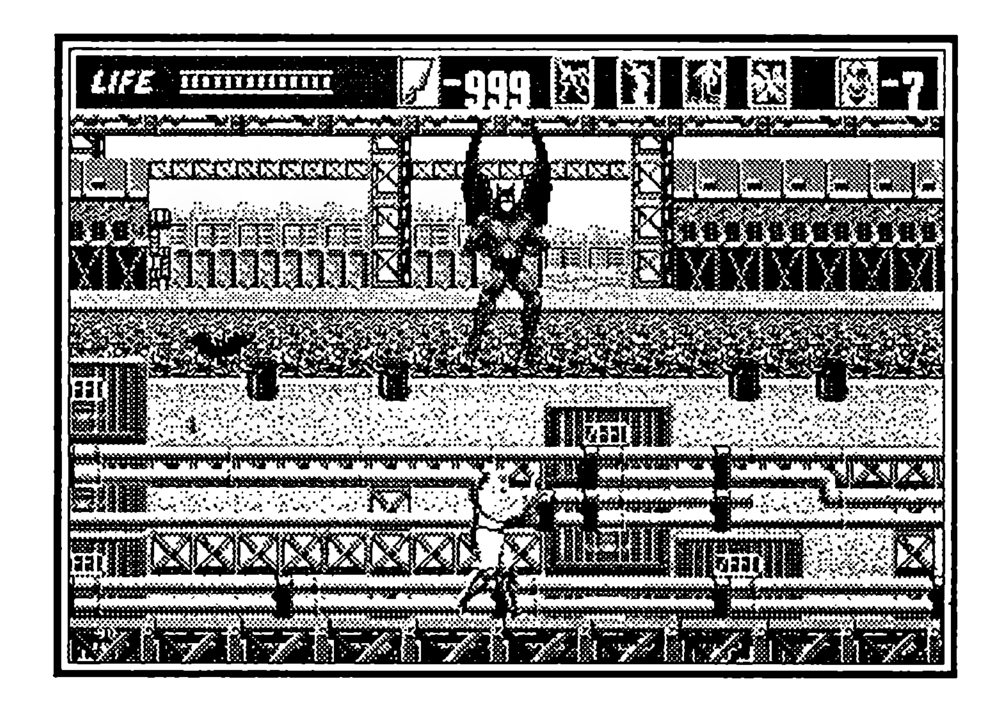
Пройдя вправо до тупика, поднимайтесь еще выше, собирая призы. На верхнем ярусе вас встретит девушка-каратистка в китайском кимоно. Бейте ее, пока она не упадет на землю, иначе накостыляют вам. Спустившись снова вниз, разделайтесь с парочкой товарищей с лассо и еще одной девушкой, после чего выйдите из здания. Запрыгнув на светофор, прыгайте двойным прыжком влево, туда, где лежат два ящика — в них вы найдете дополнительную жизнь и силу. Чтобы перепрыгнуть на платформу справа вверху, вам потребуется применить магию — «Квартет». Сколько я ни пробовал сделать это без магической силы, у Шиноби ничего не вышло.



Прикончив парня с лассо и каратиста вверху, соберите призы и прыгайте вниз, расправляясь с врагами. На нижнем ярусе вас встретят каратист и девушка, не давайте себя в обиду. Пройдя вправо и запрыгнув на ярус выше, разведайте для начала, сколько и в каком положении там находятся врагов. Только после этого забирайтесь на верхний ярус и метайте сюрикены веером. Дойдя до тупика, прыгайте вниз (в ящике на втором ярусе — мина) и бейте каратистов — вы уже почти дошли до конца эпизода.



Здесь все достаточно просто в плане задумки: вы должны добраться до начала поезда метро, двигаясь с конца. При этом вам предлагается возможность собрать призы и попрыгать, избегая ударов о сваи, иногда встречающиеся в стенах. Сваи могут быть как низкими, которые нужно перепрыгивать, так и высокими, под которыми можно проехать, просто присев. Но не расслабляйтесь — скоро на пути начнут встречаться серые ниндзя, которые так и норовят нашпиговать вас звездочками. Поэтому почаще и поточнее прыгайте и метайте сюрикены, чтобы ваше место на том свете досталось врагам. Довольно скоро поезд выберется на открытую местность, где вам уже нечего бояться свай, но вот врагов станет побольше, а также появятся новые, к примеру — огнеметчики (что они делают на крыше поезда, не вполне понятно).



Босс 6

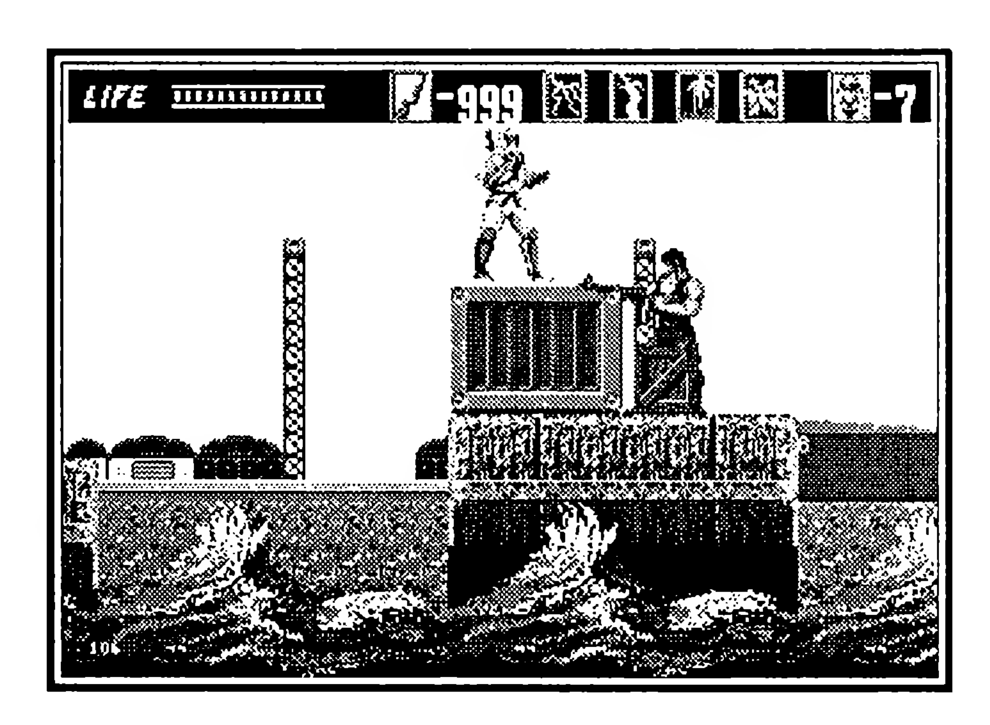
Как приятно встретить знакомые лица в незнакомой (или не совсем знакомой...) игре!



Ну кто бы мог подумать, что в конце шестого уровня Шиноби придется сразиться не с кем-нибудь, а с самим Человеком-пауком! А все именно так: на сей раз на стороне вселенского зла стоит любимый многими детишками Питер Паркер, надевший паучий костюм и забравшийся на потолок. Оттуда вам и придется его сбивать. Делать это не очень сложно, так как единственная трудность в игре — очень большая скорость передвижения человека-паука. Двигается враг быстро, и как раз это вам и мешает. В другом от его оружия уйти довольно просто: это всего лишь тройная паутина, которую он метает с потолка (именно в такие моменты, когда паук сидит на потолке, его и можно поразить), а также иногда, если вы застоитесь на месте, паук сам спускается на паутине вниз и норовит вас ударить.

Как, вы думали, со смертью паука все кончится? Не тут-то было! Корпорация Zeed постаралась вырастить самых отъявленных героев-злодеев, и после человека-паука на вас нападает... Бэтмен!!! С ним бороться и вовсе просто: отбивайтесь от его мышек и старайтесь сами достать супостата. После этого врага бой закончится. А было бы прикольно, если бы после этого вылез бы, к примеру, Зорро. Или Супермен. Или Скарлетт О'Хара.

Уровень 7



Мы вплотную подбираемся к центру адской корпорации Zeed. Сейчас Шиноби отправляется в морской порт, чтобы предотвратить отгрузку оружия на корабли фирмы. Для этого, как водится, нужно расправиться с парой-другой сотен врагов.

Идите вперед и, запрыгнув на ящики, пережпите ниндзя, который выскочит из воды, и звездочки, которые он бросает. Взяв приз внизу, подойдите к обрыву — справа на противоположной берегу ямы стоит еще один ниндзя. Сняв его, прыгайте на берег двойным прыжком и быстро метайте сюрикены веером — там стоит еще один ниндзя, и если вы не успеете его снять, он снимет вас звездочкой, которая отбросит Шиноби в воду.

Став на уступ, прикончите ниндзя на противоположном берегу, что стоит на ящике, и только потом прыгайте туда с помощью двойного прыжка. Совершив акт уничтожения в отношении огнеметчика, который почему-то старается поджарить ящик, а не вас, возьмите приз (осторожно спускайтесь вниз — из воды выпрыгивают ниндзя) и прыгайте на надувную лодку. Как только увидите выпрыгивающего из воды ниндзя, стреляйте сюрикенами, чтобы не дать ему провести ответную атаку. С лодки стреляйте по огнеметчику на берегу, а затем, став справа, разбейте верхний на берегу ящик, а также стреляйте по ниндзя, что стоит за ним. В нижнем ящике лежит мина, ее лучше не брать.

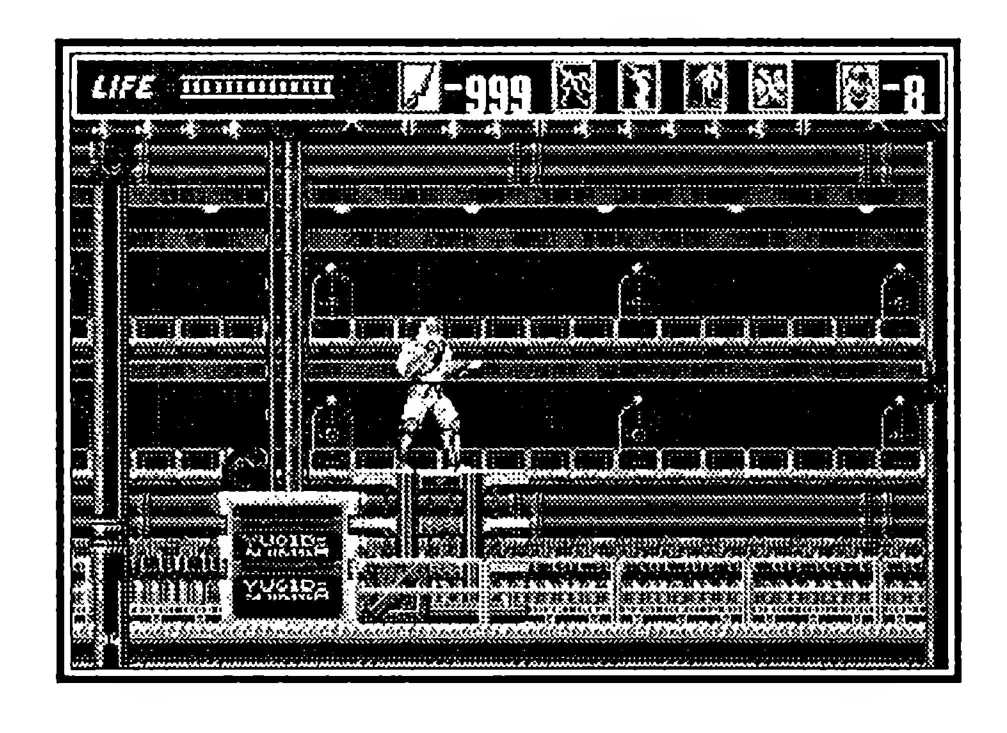
Оказавшись на берегу, разберитесь еще с одним туповатым огнеметчиком и, собрав призы, станьте на ящик справа. Прыгайте вперед на лодку и, быстро отпрыгнув от нее (прежде, чем сюрикены ниндзя, выпущенные с двух сторон, вопьются в ваше бренное тело) двойным прыжком в сторону следующего кораблика, делайте веер из сюрикенов. Затем прыгайте на третий круг (или лодку, кому как удобнее) двойным прыжком с

сюрикенами, и сразу отскакивайте таким же прыжком, и летите на островок. Отсюда двойным прыжком летите на маленький остров справа и оттуда уже, по лодке, убив еще парочку врагов, прыгайте вправо, чтобы закончить эпизод.

Идите вперед и, став на уступ, обратите внимание на механизм, который перевозит торпеды. Вам нужно передвигаться по полу так, чтобы не попасть под него. Если у вас есть бесконечные сюрикены, не прыгайте за призами — там всего лишь разные связки с оружием. Сев на второй механизм, который повезет вас вправо, стреляйте вперед и, как только солдат на островке будет убит, сходите вниз и идите вперед, но быстро, чтобы успеть прикончить гренадера прежде, чем он забросает вас гранатами. Ящик рядом с ним не открывайте — там всего лишь мина. Посмотрев вниз, спрыгните на нижний ярус в тот момент, когда стрелок слева выпустит очередь (не в нее, конечно, прыгайте, а после того как она пролетит мимо). Сняв его, выстрелите влево еще пару раз, чтобы прикончить пока что невидимого солдата за ящиками. Прыгайте затем влево и двигайтесь по второму ярусу (на ярусе ниже вам придется столкнуться с механизмами — погрузчиками торпед). Спрыгнув с него влево за солдатом в удобный момент, идите вправо и стреляйте по нему, а затем, взяв приз (усиление), прыгайте на погрузчик и, присев, езжайте влево, стреляя перед собой сюрикенами. Убив стрелка на тумбе, запрыгните на ярус выше и сразу стреляйте, присев на корточки. Идите влево и возьмите приз, стоя на корточках, стреляйте перед собой, чтобы убить стрелка слева (пока невидимого). Добравшись до очередного ящика, не открывайте его — там лежит мина. Спрыгнув вниз, летите вдоль левой стены — так вы сразу окажетесь на нижнем ярусе, куда вам и надо.

Убив стрелка справа, запрыгните на платформу и возьмите приз, после чего сойдите с нее прямо вперед вправо — там как раз есть островок. Перепрыгнув на платформу справа, присядьте и убейте стрелка справа, после чего — еще одного на платформе чуть повыше. Взяв приз (магия), сделайте прыжок (обычный) вправо и сразу же присядьте на островке, чтобы вас не задели стрелки. Убив нижнего, можете постепенно разделаться и с двумя другими (для этого нужно отойти немного назад, чтобы один из стрелков вас не видел), после чего запрыгните на платформу справа. Присев, убейте стрелка в углу и затем сойдите на островок внизу справа, когда стрелок там будет молчать. Убив его, перепрыгните на уступ справа — эпизод на этом закончен, и мы приступаем к сражению с боссом.

Босс 7



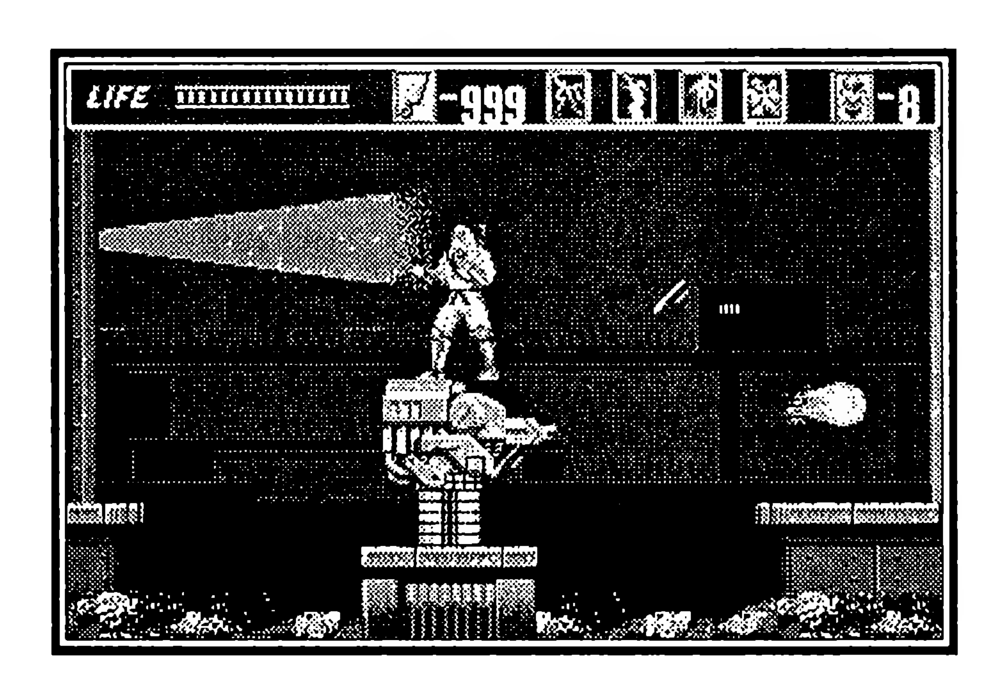
Не удивляйтесь, когда увидите перед собой настоящего... ГОДЗИЛЛУ!!! Это не обман зрения, как и в предыдущем уровне, вашим врагом на этом этапе станет реальный, хотя и немного сказочно-фантастический персонаж. Уж поверьте, драться он после съемок в фильме нисколько не разучился и своим хвостом, а также огненным дыханием пользоваться не разучился!

Чтобы убить этого босса, вам необходимо кое-что знать. Во-первых, то, что Годзилле



нельзя подворачиваться под удар хвостом — это верная смерть со второго удара. Во-вторых, то, что в комнате есть два места для сражения, и оба из них вам придется использовать. Ну и в-третьих, что вам придется постоянно прыгать, прыгать, и еще раз прыгать.

Как только начнется поединок, запрыгните на платформу над вами и оттуда выпустите столько сюрикенов, сколько успеете до первого залпа из пламенного жерла врага. Теперь прыгайте, по возможности выстреливая веерами сюрикенов, пока Годзилла не подойдет так близко к вам, что его голову можно будет перепрыгнуть. Сделав это, бегите на противоположную сторону комнаты и там, запрыгнув на уступ, бросайте как можно больше сюрикенов, пока враг далеко и не может попасть в вас. Ну а затем все повторяется, если у вас не хватит времени и за один раунд.



Уровень 8

Мы вплотную подобрались к цитадели заправил адской корпорации Zeed и теперь отправляемся в последнее путешествие, которое либо устроит нам удобную могилку на кладбище и надгробную плиту с надписью «Здесь покоится великий герой Шиноби, который за всю свою долгую жизнь так и не смог победить адскую корпорацию Zeed», либо подарит вечную славу и трофеи, которые останутся от тех нескольких тысяч уродов, что мы перебили на протяжении восьми уровней. Итак, приступим к последнему бою.

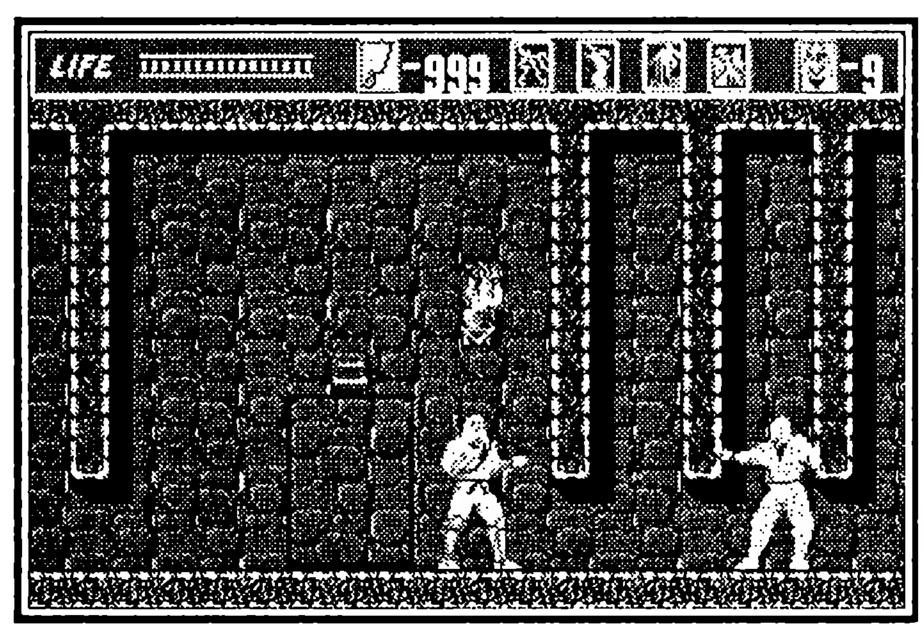
Идите вперед и быстро, пока вас не прикончили, с помощью двойного прыжка сигайте на стреляющую из воды пушку. После этого так же быстро прыгайте на противоположную сторону и метайте сюрикены веером, разобравшись также с гренадером, что расположился на нижнем ярусе (не забывайте прыгать и через выстрелы пушки, которые еще будут некоторое время раздаваться сзади). Прикончив после этого пулеметчика на верхнем ярусе (в ящике — мина), на корточках идите вперед, стреляя перед собой, и, прикончив двух гренадеров, быстро спрыгните вниз и также на корточках идите вперед, чтобы разобраться еще и со стрелком. Убив его, а также парня с лассо, возьмите приз (сила) в ящике и, убив пулеметчика на втором ярусе, точно так же на корточках двигайтесь вперед, чтобы уничтожить еще парочку врагов. Теперь перед вами пушка (в ящике под вами, который простреливает пушка — жизненная энергия).

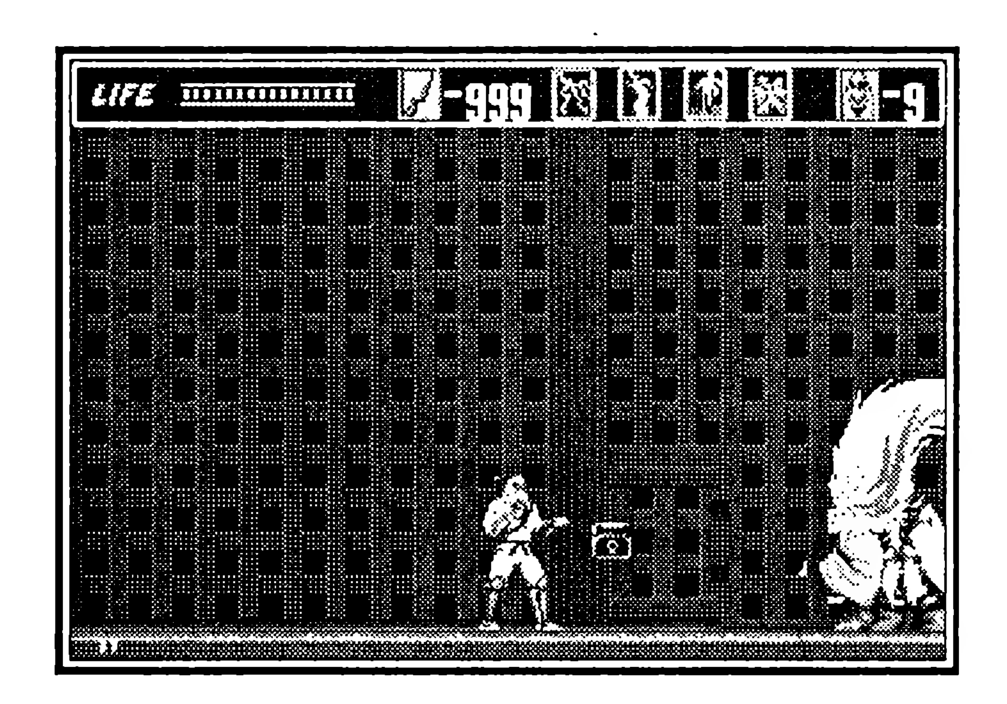
Прыгайте на пушку и метайте сюрикены, чтобы уничтожить стрелка на противоположной стороне. После этого снова двойным прыжком с сюрикенами летите вправо, уничтожая солдат, и расправьтесь со всеми врагами на этом острове. Убив пулеметчика наверху, идите вперед (снова на корточках) и расправьтесь с парнем с лассо и с гренадером. Став на край, прыгайте обычным прыжком вправо и оттуда очень быстро — дальше двойным с сюрикенами. Благополучно приземлившись на площадку, уничтожьте еще одного «веревочника» и завершите эпизод.

Идите вперед и бейте появляющихся на пути ниндзя и сарацинов. Лучше всего будет, если Шиноби будет, хоть и медленно, но на корточках и постоянно метать перед собой сюрикены. Совсем скоро наши пути разойдутся: у Шиноби появится несколько вариантов прохождения эпизода, а у вас — возможность выбора. Тем, кто хочет познать

все на некотором пути — предлагаю следовать моим. Но и те, кто отправится другим путем, как завещал великий Табаки, найдут свой, достойных их вполне, финал.

Итак, пропустите первое кольцо (нужно перепрыгнуть его) в стене и затем запрыгните на площадку вверху. Убив ниндзя, спрыгните вниз справа и прикончите еще одного, а затем — ниндзя справа на бревне. Спрыгнув вниз, убейте сарацина и пройдите в дверь в конце коридора.





Попав в эту комнату, принимайтесь бить каратиста и девчонку. После этого идите вниз влево и, расправившись еще с парочкой врагов, спуститесь еще ниже. Пройдите в узкую дыру внизу (это можно сделать только на корточках) — в яме внизу вы найдете целую кучу ценных призов. Вернуться назад можно при помощи двойного прыжка с нижнего яруса. Поднявшись в самый верх, пройдите в дверь справа в углу и прикончите «веревочника» и каратиста, после чего прыгайте через перегородку вправо. Упав вниз, идите вправо, не заходя в первую дверь, и, разобравшись с двумя врагами, войдите в дверку. Оказавшись между двумя ниндзя, не садитесь, а, подойдя к перегородке, заставьте прыгать одного и, убив его, точно так же расправьтесь со вторым.

Идите влево, уничтожая солдат (постоянно стреляйте перед собой), и зайдите в первую дверь. Идите влево, уничтожая серых и летающих ниндзя, и войдите в нижнюю из двух левых дверей. Вы окончили эпизод.

Босс 8

Босс довольно сложный, тем более что время, отведенное на его уничтожение, ограничено — в клетке сидит девушка, на голову которой медленно, но верно опускается бетонная плита. Сражаться с врагом нужно следующим образом.

Деретесь на сей раз вы со странным чудиком, который сидел-сидел в какой-то пещере и отращивал себе длиннющие волосы. Отрастил до такой степени, что теперь преспокойно может ими замочить любого героя. Но и вы тоже парень не промах, знаете что к чему. Основной способ его уничтожения — двойные прыжки через босса с одновременным веерным выбрасыванием сюрикенов. Это нужно делать только в тот момент, когда босс крутит волосы, а не старается зацепить вас ими. Учтите, что сразу после удара вашего по боссу (того, что достиг цели) враг снимет парик и метнет его в вас, поэтому как можно скорее прыгайте как можно выше и вообще сваливайте из поля зрения врага. Заодно следите за прессом, который так и норовит раздавить вашу возлюбленную (и откуда она взялась, мы вроде как за свободу мира и счастье людей боролись...). В общем, удачи и так далее.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ROAD RASH 2, 3

СТРЕМИТЕЛЬНАЯ ДОРОГА

Electronic Arts ● Количество игроков 2 ● Гонки
Рейтинг ★★★★★★★☆☆

Road Rash — не просто классическая игра, а скорее, игра эпохальная, можно сказать культовая. Со времен выхода первой ее части не придумано пока ничего более оригинального и сногсшибательно веселого, чем эти «драки на мотоциклах». Вам предстоит окунуться в мир мотоциклов, дорог, дикой скорости и еще более дикой жестокости.

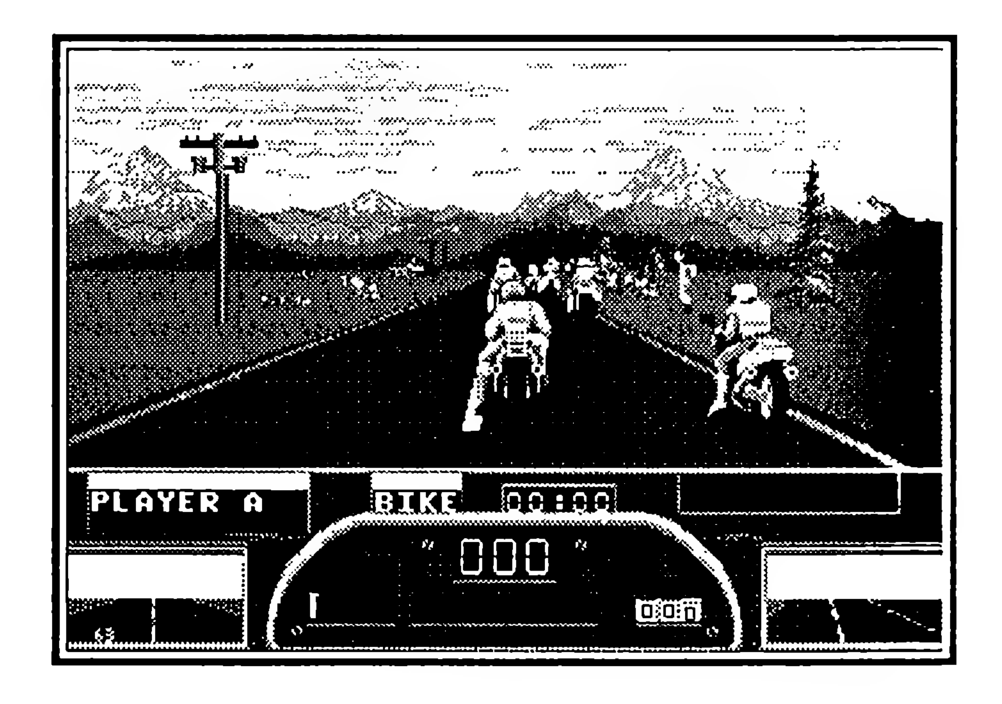
Графическое оформление множества статичных заставок просто выше всяких похвал — настолько стильных, с позволения сказать, «картиночек» видеть ни до, ни после Road Rash не приходилось. Графика же во время заездов выглядит на данный момент несколько устаревшей, но в те времена, когда игра вышла, её называли не иначе как «Need for Speed на мотоциклах», что пару лет назад считалось комплиментом.

Идея в Road Rash также очень симпатичная. Надо катить по дорогам на своём мотоцикле, попутно размазывая по столбам, тротуарам, стенам и светофорам американских пенсионерок, наглых скейтбордистов, голосующих хиппи, туристов и прочих pedestrian`ов. Надо заметить, что размазать мирный пипл по архитектурным излишествам желаем не только мы, но и наши попутчики-байкеры. Поэтому, чтобы всё веселье не досталось только им, надо их тоже слегка пинать ногами, бить дубинками, велоцепями, а то и просто руками по натренированным головам, торсам, нижним конечностям и бензобакам. Они, впрочем, тоже не на прогулке, а на тропе войны, поэтому и нам от них достанется. Иногда и американская милиция за нами гоняется на своих мотоциклах. Кстати, её тоже можно бить, а также отнимать у неё орудия её труда.

Уровень влияет на длину трассы. Чем он ниже, тем трасса короче.

Это развлечение стоит рассматривать в качестве тренировки перед Big Game Mode. В этом режиме нам предстоит пройти все без исключения трассы на всех уровнях, что в итоге даёт как минимум двадцать пять заездов. За каждый финиш на первом, втором и третьем месте нам начисляются бабки, на которые можно прикупить новый мотоцикл.

Средств передвижения также пять видов, причём в трёх разных классах, то есть пять Rat Bikes, пять Sport Bikes и столько же Super Bikes. Самый дешёвый стоит порядка трёх тысяч, самый дорогой — сорок. Естественно, что при покупке учитывается стоимость «сданного» мотоцикла. Здесь следует отметить, что в режиме Big Game у нас есть возможность выбрать как бы себя из восьми персонажей, которые на старте имеют различное количество денег, различные мотоциклы, а также отличаются друг от дружки ростом, весом и внешним видом. Но если смотреть на их внешний вид, то выбрать кого-то вряд ли получится, поскольку ни одна морда доверия не внушает и напрочь отбивает всякую охоту к мотоспорту. Посему лучше исходить из меркантильных соображений и выбрать того, у кого круче мотоцикл. Перед заездом можно посетить местный клуб по



интересам, где выяснить степень лояльности наших попутчиков. Некоторые сообщат нам, что видали нас в гробу, а некоторые, быть может, поддержат добрым словом.

Сам игровой процесс реализован также на редкость удачно. Наблюдаем мы за нашим рокером со спины, имея перед глазами, помимо этого, приборную панель нашего «железного коня». На ней отображаются все возможные полезные сведения: место в гонке, степень повреждения нашей мотоколяски, пройденное расстояние, а также расстояние до ближайшего оппонента и его имя — это, видимо, на тот случай, чтобы ненароком не пнуть дружественного нам мотоциклиста. Надо сказать, что компьютерные соперники не слишком спешат уезжать от нас вперёд, поэтому и в случае нескольких падений на дистанции есть вероятность прийти к финишу в числе первых.

Резюме такое: даже учитывая несколько архаичную графику, Road Rash выглядит сегодня впечатляюще: отменная музыка, куча мотоциклов и трасс на выбор, удачный multiplayer — всё это позволяет игре оставаться актуальной и поныне.

Road Rash 2

Вторая часть серии о гонках моторизованной шпаны.

Секретные пароли

Пароль OODA1VON позволяет начать игру на супермотоцикле. К таким же результатам приводит пароль OO9N1VOO.

Крутой мотоцикл

Когда выезжает заставка (драка), нажмите UP и START и держите. Вы получите мотоцикл со скоростью 200 км/ч и огромное количество NITRO.

«Дикий мотоцикл» и взрывчатка

На вводном графическом экране одновременно нажмите и удерживайте UP, A и C, потом нажмите Start. Это один из способов получить «дикий мотоцикл»; в отличие от получения его с помощью пароля, здесь вы приобретете еще и неограниченный запас взрывчатки. Но ни в том, ни в другом случае на «диком мотоцикле» нельзя ни вращаться, ни ездить юзом.

Пароли некоторых уровней

Уровень 3, Shuriken TT250, $20410 0FUI 34TR.
Уровень 3, Banzai 7.11, $19410 0FIA 39TA.
Уровень 4, Diablo 1000, $30810 0P1I 4SKO.
Уровень 4, Diablo 1000N, $17730 0CQT 4JAG.
Уровень 5, Diablo 1000, $20930 0H4R 550H.

Пароли к уровням

1 089O 1SF9.
2 0FTO 2STE.
3 07VP 31S8.
4 06VM 4R0Q.
5 04SN 510E.
Последняя трасса 5 уровня 0L7J 5ISR.



Составляйте себе пароли сами!

Ниже рассказывается, как самому составить пароль для игры «Road Rash II». Общее описание пароля: пароль состоит из 8-ми



символов: XXXXXXXX. Каждый из восьми символов пароля — это 5-битная величина, представленная двоичными числами от 00000 (число «0») до 11111 (символ «V»). Первые четыре символа пароля показывают количество долларов, которое у вас есть, умноженное на 10; при этом в каждом из этих символов используются только 4 старших двоичных разряда (назначение младших битов непонятно, но, так или иначе, они дают свой вклад в контрольную сумму, стоящую в 8-м символе). 5-й символ пароля содержит в трех младших двоичных разрядах текущий номер уровня (от 1 до 5, т.е. от 001 до 101). 6-й символ в четырех своих старших двоичных разрядах содержит указание на один из 16-ти доступных вам велосипедов — в виде числа от 0 («вводный» велосипед) до 15 (двоичное число 1111 — «дикий велосипед», доступный лишь с помощью специального входного кода или пароля). В 7-м символе указывается трасса, которую вы должны проходить — по порядку (от старшего бита к младшему): Вермонт, Аризона, Теннесси, Гавайи и Аляска. В 8-м символе содержится контрольная сумма.

Как получить побольше денег

Чтобы увеличить сумму имеющихся у вас денег (выражаемую в десятках долларов), увеличивайте значения характеристики 1 ступенями по 2, одновременно уменьшая значение характеристики 2 на ту же величину (менять нужно обе характеристики, чтобы сохранилась контрольная сумма в характеристике 8).

Как повысить уровень

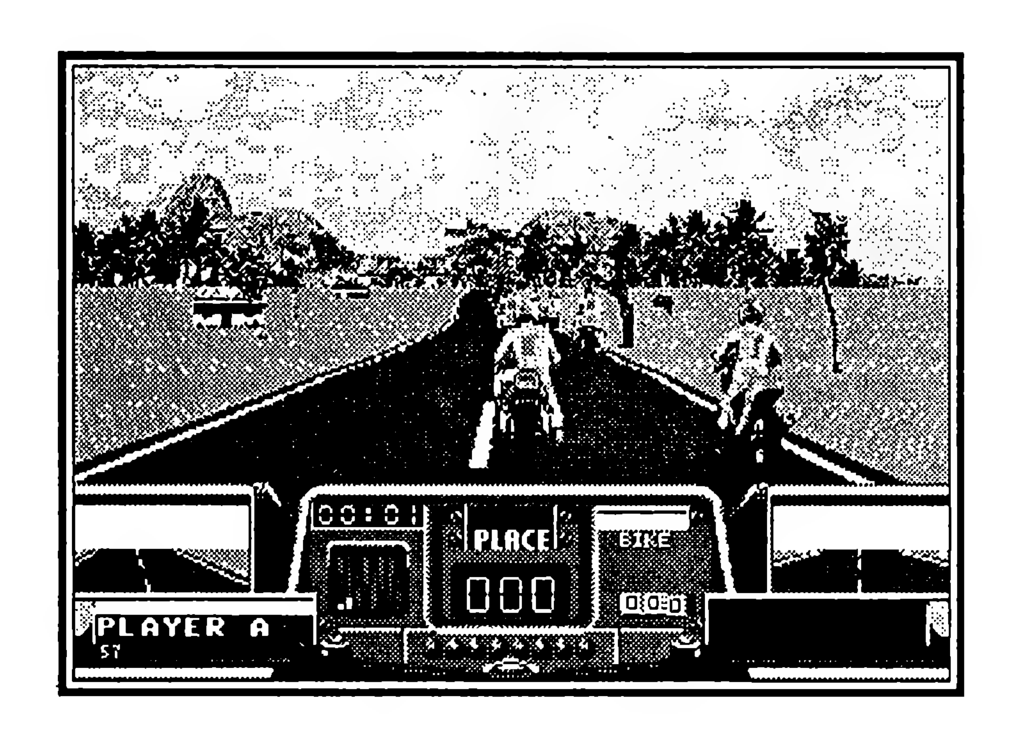
Увеличьте 5-й символ пароля (максимум до пяти) и одновременно увеличьте 8-й символ на ту же величину. Если вдруг получите сообщение «password invalid», то попробуйте еще варьировать 8-й символ, пока он не сработает.

Как выбрать другой мотоцикл

Увеличивайте 6-й символ пароля ступенями по 2 и одновременно уменьшайте 4-й символ на ту же величину. Из-за этого у вас немного поубавится денег, зато сохранится контрольная сумма (символ 8). Чтобы выбрать секретный «дикий мотоцикл», вы должны ехать на «вводном» мотоцикле, затем ввести на 6-ю позицию пароля символ «V», одновременно увеличив 4-й символ на 2.

Как сделать трассу «пройденной»

Подберите подходящее значение для 7-го символа, а потом варьируйте 8-й символ, пока пароль не пройдет. Например, чтобы пройти квалификацию на всех трассах, кроме Аризоны, необходимо двоичное число 10111, которое обозначает «N» (см. выше общее описание). Замените 7-й символ пароля на «N», а потом найдите то значение 8-го символа, которое срабатывает (не так уж это и долго).



Пароли выбора мотоциклов в разных классах

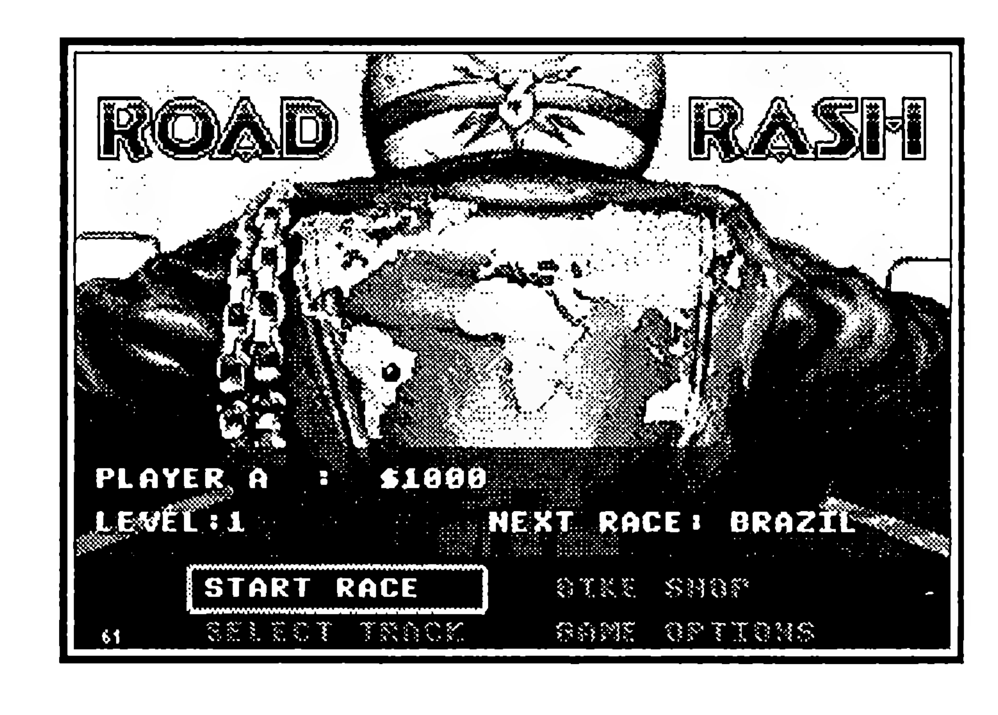
Ultra Light:
Panda 500 0DJ6 12NU.
Shuriken TT 250 0KAU 24MK.
Panda 900 04AC 16NM.
Banzai 7.11 039D 29UQ.
Nitro Class:
Banzai 600 N 0NRC 2AMS.
Banzai 750 N 05ML 1DN9.

Shuriken 1000 N 01D5 1FNK.
Banzai 7.11 N 08CC 2HUD.
Diablo 1000 N 01HT 2JUQ.
Super Bike:
Panda 600 0ARL 1KNO.
Banzai 600 08FO 1MNH.
Banzai 750 0HCN 2OMO.
Shuriken 1000 03V5 1RNK.
Diablo 1000 096H 2TM9.
The Wild Thing 2000 00DA 1V0N.
(Это черный мотоцикл самый быстрый из доступных).

Road Rash 3

Суперкоды:

Введите эти коды на титульном экране, используя джойстик во втором порту: A, B, RIGHT, A, C, A, DOWN, A, B, RIGHT, A — это даст вам оружие, деньги и всякие повышения. Кстати, если вместо названий направлений оставить только первые буквы от английских слов, (вниз — DOWN, вправо — RIGHT), а затем написать этот пароль, то получится слово ABRACADABRA. Мы заметили, что программисты часто его используют, попробуйте ввести его в каких-нибудь других играх — может, сработает.



C, LEFT, UP, B — вы получите 1100$, дубину, цепь и нунчаки.

RIGHT, A, DOWN — вы можете выбрать любое оружие.

B, LEFT, UP, RIGHT — супермотоцикл, способный развить скорость свыше 210 миль в час.

LEFT, A, B, RIGHT, A, DOWN, RIGHT — изобилие NITRO.

A, C, LEFT, UP — много денег, старт со второго уровня и вы, кроме всего прочего, можете украсть мотоциклы ваших соперников.

Быстрые мотоциклы и наличные деньги

Чтобы «круто» провести время на «крутом» мотоцикле, идите на экран паролей и введите в качестве пароля четыре цифры «2» и шесть раз «U».

Быстрые мотоциклы, свободные наличные деньги и уровень 5

На экране паролей введите «r7ef-tu0r» для получения $250,000 и быстрого мотоцикла на пятом уровне.

Трассы:

Уровень 1 Бразилия — Великобритания — Германия — Италия — Кения.
Уровень 2 Бразилия — Великобритания — Италия — Кения — Австралия.
Уровень 3 Бразилия — Великобритания — Германия — Япония — Германия.
Уровень 4 Германия — Италия — Кения — Япония — Австралия.
Уровень 5 Бразилия — Великобритания — Италия — Кения — Япония.



Япония: в кошмарных гонках в деловых городах Японии очень трудно победить. Вам необходимо выполнить огромное количество поворотов, чтобы обойти других водителей, съезжать с пути, чтобы дать дорогу различным препятствиям, таким, например, как коровы. Да и просто оставаться на трассе так трудно, что это вымотает кого угодно. Трасса явно не для салаг!

Германия: заснеженные немецкие дороги предательски подстерегают неосторожных гонщиков. Вы должны всегда быть начеку, иначе быстро соскользнете с трассы. Полиция в Германии отличается природной агрессивностью, поэтому не стоит вступать с ними в драку (если вы не хотите попасть в переделку, конечно).

Бразилия: одна из самых простых трасс, это первая страна, в которой вы начинаете гонки. Полиция здесь тоже воинственно настроена, но полицейских немного, и их легко обойти. Здесь не слишком много препятствий по сторонам дороги, но если вы съедете с нее слишком далеко, то рискуете близко познакомится со здешней флорой, врезавшись в дерево.

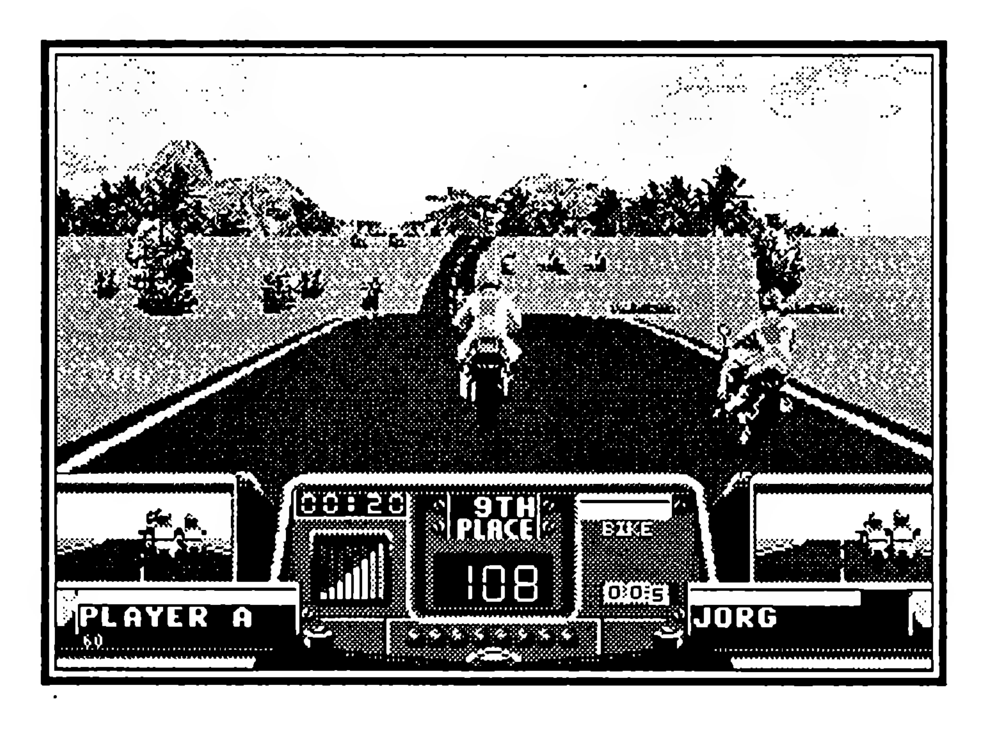
Австралия: трасса здесь более запутанная, она постоянно петляет, как запущенный аборигенами бумеранг. Зато редко встречающиеся полицейские невероятно дружелюбны. Следите за типичными австралийскими препятствиями вдоль дороги — мы имеем в виду кенгуру и диких собак динго.

Италия: залитые солнцем равнины благодатной Италии не представляют никаких серьезных проблем для гонок. Сама по себе трасса несложна, но вот с людьми, что живут вдоль дороги, дело обстоит хуже. Полиция здесь не даст вам спуску!

Кения: пыльные, ухабистые дороги африканских равнин труднее преодолеть, чем вы думаете. Например, стоит подумать о животных, что норовят перебежать дорогу прямо перед вашим носом, а иногда любят постоять и подумать о чем-то своем прямо на середине дороги.

Великобритания: помехи на дороге в туманном Объединенном Королевстве Британия — обычное дело. Здесь часто идут дожди, поэтому трасса мокрая, но не такая скользкая, как в Германии. Возможно, у вас есть шанс победить на этой трассе с первой же попытки.

Коды к уровням



Уровень 1:

— BK21 2005 — вы получите 4210 долларов, не включая покупку мотоцикла.

Уровень 2:

— E801 2701 — новый мотоцикл RAT.

— N020 2611 — мотоцикл RAT + повышение PERFORMANCE + 2670$.

— 3U41 A6TC — мотоцикл RAT + героизм + лучшие покрышки + 7530$.

Уровень 3:

— I500 3D0V — новый супермотоцикл PERRO + 2330$.

— BVA1 RDPS — супермотоцикл PERO + 15250$.

— 6K60 3NT8 — новый средний NITRO мотоцикл + 19310$.

— 7M01 RNTE — средний мотоцикл NITRO + повышение всех показателей.

— T3U1 RCTS — супермотоцикл PERRO + 43290$.

— TV83 RDTJ — супермотоцикл PERRO + 55330$.

— DH00 RTTC — мотоцикл DIABLO 1000 NITRO + повышение всех показателей + 21340$.

Уровень 4:

— 7841 5M07 — мотоцикл OK.NITRO + повышение PERFORMANCE + 8790$.

— D340 550D — DIABLO 1000 NITRO + повышение всех показателей + 5340$ 1.

Советы:

Использование оружия: как только у вас появится оружие, вам уже никто не помешает подвергнуть серьезным избиениям других водителей. Однако, берегитесь: невооруженные гонщики могут легко отнять ваше оружие! Лучшим орудием выбивания из гонки других водителей, на наш взгляд, являются цепи и дубины — они наносят самые тяжелые повреждения.

Удары: нападать на других гонщиков — это довольно сложная штука. Когда вы только начнете игру, у вас из оружия будут только свои собственные кулаки, так что постарайтесь не оплошать. Нанесение ударов другим гонщикам, у которых есть оружие — это ваш единственный шанс им завладеть, так что постарайтесь ударить в то время, когда вас атакуют, а вы отклоняетесь в сторону. Кроме этого, вы можете бить руками мотоциклистов, которые пытаются вас обогнать.

Как совершить хороший старт: нажмите и держите кнопку В, как только гонка начнется. Когда вы увидите взмах флагом, вы автоматически стартуете. Вы начинаете в самом конце группы, но если вы направитесь точно посередине, то проедете между другими гонщиками. Так вы сразу с 15-й позиции перейдете на восьмую. Постарайтесь на старте не ввязываться в драку, но не забывайте бить всех тех гонщиков, что пытаются вас обогнать.

Как проехать мимо других гонщиков: после того как вы обогнали замыкающую группу, у вас все еще остается проблема — другие гонщики. Так как эти ребята обычно владеют дубинами и цепями, то вам лучше огибать их как можно дальше. Если это невозможно, то прямо вслед за тем, как вы совершили обгон, подъезжайте к ним и одновременно бейте. Если вы все сделаете правильно, то станете обладателем оружия.

Аварии: когда вы разбиваете свой мотоцикл, а это частое явление в этой игре, то вы обнаружите, что вы упали очень далеко от своего мотоцикла. Не паникуйте! Гонщик сам, автоматически, побежит к своему мотоциклу так быстро, как он только может. Проблема возникает, если ему надо пересечь дорогу — так как все остальные водители и ухом не поведут, чтобы объехать пешехода, видимо руководствуясь принципом «не столб — отойдет». Всегда посматривайте в зеркало заднего вида, чтобы вовремя заметить приближающуюся опасность.

Полиция: похоже, полиция охотится только за вами. Мы имеем в виду, что они почему-то никогда не арестовывают других байкеров. Правда, мы не знаем, почему так происходит... Но раз уж полиция всех стран так ополчилась на вас, лучше всего убраться с их пути. Как только вы услышите до боли знакомые завывания сирены или рокот вертолета, ведите мотоцикл так аккуратно, как только вы можете, и ни в коем случае не врезайтесь. Как только опасность минует, вы можете вновь продолжить свою адскую гонку.

Пароль для Wild Thing 2000:

Чтобы начать игру с $200,000 и Wild Thing 2000, введите пароль: 15S9 PU03.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

SECRET OF SHINOBI (SHADOW DANCER)

СЕКРЕТ ШИНОБИ (ТАНЦУЮЩАЯ ТЕНЬ)

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Первая часть знаменитой трилогии о судьбе ниндзя по имени Шиноби, в которой вы сможете увидеть начало сюжета известной игры. Как вы помните, в предыдущем номере Энциклопедии Сега была описана третья часть игры, очень популярная в кругах почитателей приставки. Но мало кто знает, с чего все начиналось и что происходит в предыдущих двух частях игры. Именно поэтому в новом номере мы и попытаемся дать вам «информацию к размышлению» о первых играх этой серии.

Сюжет игры довольно прост. Он перебрасывает нас в недалекое прошлое (а для создателей игры — будущее) — 1997 год. По странному стечению обстоятельств (такие вещи всегда происходят внезапно), славный и до боли знакомый город Нью-Йорк наводнили монстры, стремящиеся поработить его население и взять контроль над всем миром. Единственная преграда на их пути — мастер единоборств, ниндзя Шиноби, который за свою долгую боевую жизнь в совершенстве изучил не только всяческие приемы и орудия боя, но и магию, с помощью которой он может управлять силами природы. Всегда вместе с ним его верный спутник — собака породы лайка, которая помогает ему в нелегком деле. Вам предоставляется возможность в который раз избавить мир от вселенского зла, а заодно и поразвлечься довольно интересной игрой.

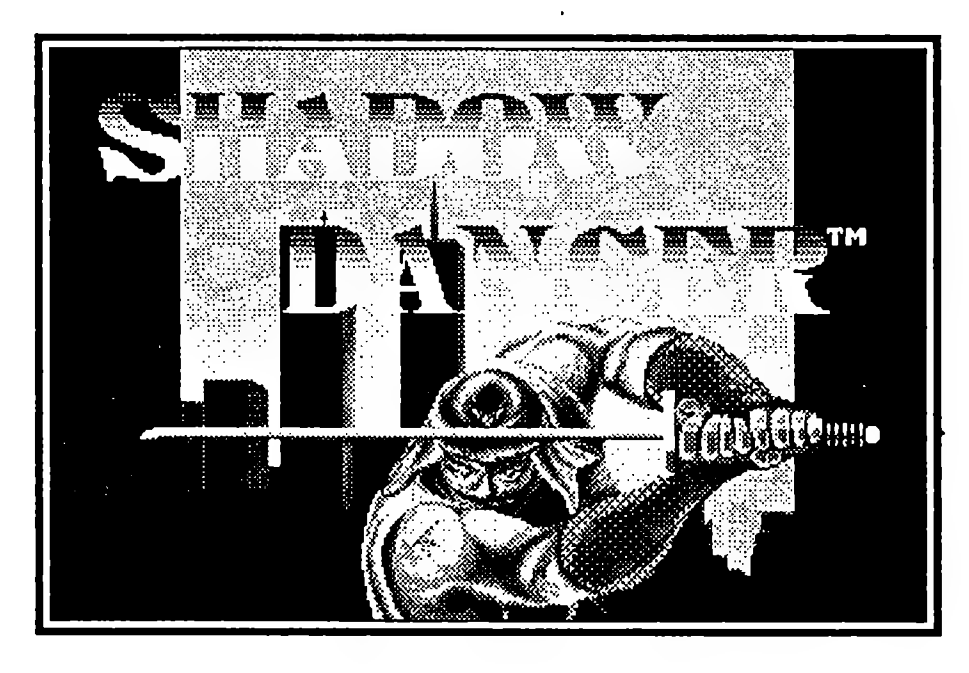
Меню и загрузка

Попав на центральную заставку, нажмите кнопку Start — появится меню из двух пунктов. Первый пока не трогаем, с ним и так все ясно, а вот второй нужно изучить несколько подробнее. Зайдя в меню опций, вы увидите следующие параметры, а также сможете изменить:

1. Вариант игры (Mode) может быть двух видов: простой (Normal) и сложный (Non-shuriken), при использовании которого вы окажетесь без сюрикенов, что дает дополнительную трудность прохождению.

2. Уровень сложности (Level) также можно выбрать — всего их три. Но для начала советую попробовать свои силы на первом.

3. Способ управления (Control) выбирается один из четырех (тот, что стоит по умолчанию, будет описан ниже).



4. Проверка звуков (Sound Test) — прослушивание музыки и звуков, имеющих место в игре.

5. Выход из меню опций находится в самом низу экрана.

В самой игре на экране довольно много полезной информации, расшифровка которой вам тоже не помешает. Начнем с неприятного: в правом верхнем углу находится таймер. Прискорбно, но факт: часики тикают. Чтобы пройти уровень и достойно завершить его, вам нужно будет иногда посматривать и туда.

Посередине экрана вверху располагается количество максимально набранных очков (это всего 10 000, нам предстоит набрать много больше), а слева от него — набранные вами очки. В нижней части экрана также есть кое-что полезное:

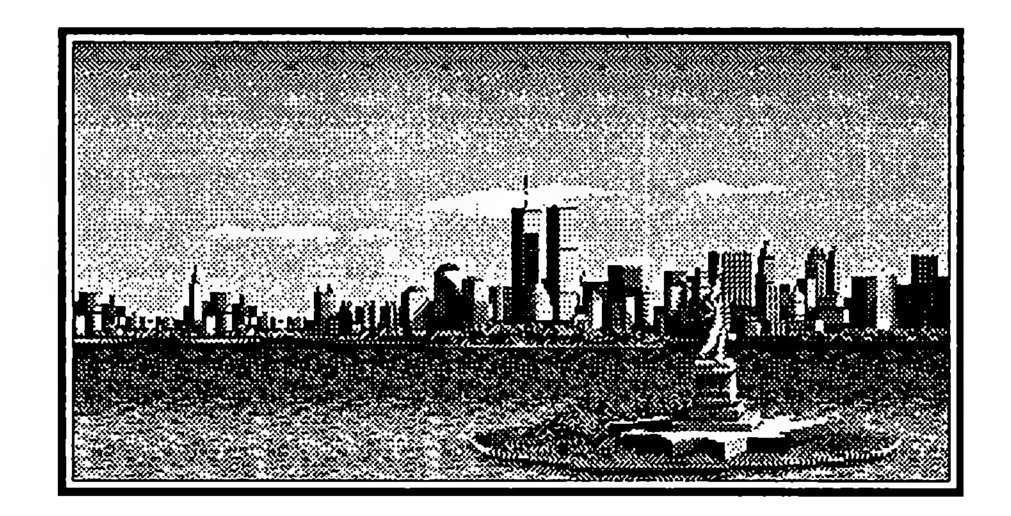
— магия, которой может пользоваться Шиноби — в левом нижнем углу;

— активность четвероного друга — в центре;

— количество людей, которое нужно спасти в эпизоде — справа внизу;

В остальном все просто, а точнее — на экране больше ничего нет. При нажатии кнопки Start выскакивает надпись Pause, и кроме этого больше ничего.

Кстати, о том, что еще есть в загрузке. На главной заставке можно ввести код: нажать кнопки A, B, C и Start. После этого в меню появится еще один пункт — Practice. Если войти в него, можно попробовать свои силы на одном из пяти уровней игры.



Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре.

Кнопка A — магия.

Кнопка B — сюрикены/меч/удар ногой, а также управление собакой (нажать и держать, а потом отпустить вблизи врага).

Кнопка C — прыжок.

Кнопки ВВЕРХ + C — высокий прыжок (только на платформу).

Кнопки ВНИЗ + C — спрыгнуть с платформы.

Предметы и магия

В игре не так уж много как первого, так и второго, но, тем не менее, об этом стоит сказать отдельно. Сначала о предметах, их всего три (как, впрочем, и магий):

1. Суперсюрикены вы получаете за то, что освобождаете девушку. В таком случае вместо железных звездочек, которые довольно медленно летают, появляются стремительные голубые разряды — они намного мощнее и с ними проще разбираться с самыми вредными врагами.

2. Желтый кружок с нарисованным внутри скорпионом — это дополнительная жизнь.

3. Еще одна вещь, за которую вам могут дать дополнительную жизнь — освобождение единственного в комнате пленника. Но это возможно только в последнем уровне.

Магии:

1. Огненные молнии вы получаете в самом начале игры, но, к сожалению, только в единичном экземпляре. При использовании такой магии по всему экрану начинают бить огромные огненные столбы, которые уничтожают всех врагов в округе. Но лучше всего сберечь молнии до сражения с боссом.



2. Торнадо вы получаете во втором уровне — также весьма эффективная магия, но



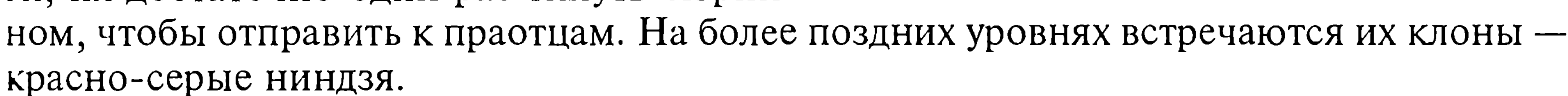
смысла в ее смене мало: две вихревых столба, которые двигаются с двух сторон, также уничтожают всех врагов, что есть на экране.

3. Огненные метеориты падают наискосок, справа налево, и также убивают все живое, кроме вас.

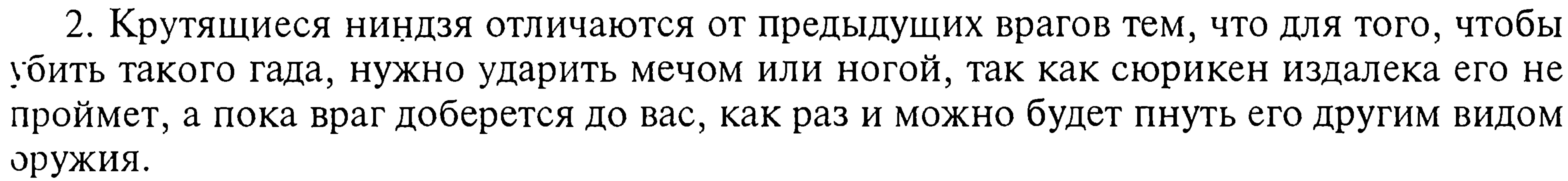
Враги

Вот некоторые характеристики основных врагов в игре, их слабые и сильные стороны.

1. Серо-синие ниндзя очень слабые враги, их достаточно один раз ткнуть сюрикеном, чтобы отправить к праотцам. На более поздних уровнях встречаются их клоны — красно-серые ниндзя.



2. Крутящиеся ниндзя отличаются от предыдущих врагов тем, что для того, чтобы убить такого гада, нужно ударить мечом или ногой, так как сюрикен издалека его не проймет, а пока враг доберется до вас, как раз и можно будет пнуть его другим видом оружия.



3. Щитоносцы встречаются на протяжение всей игры и представляют из себя довольно опасных врагов. Их также нельзя пронять сюрикеном, так как они полностью закованы в броню. Единственное, что остается — ударить врага с близкого расстояния, но для этого нужно подобраться к нему в перерывах между его атаками. На более поздних уровнях вы встретите и немного других щитоносцев — вам нужно будет брать инициативу в свои руки, так как этот враг ну просто не хочет бить вас.

4. Стрелки (не путать с известной группой) — очень опасные враги и встречаются по всей игре. Особенность их в том, что они могут стрелять как стоя, так и лежа, сидя и вообще черте как. Лучше всего с ними расправляться при помощи верного четвероногого друга — так надежнее.

5. Синие ниндзя — первые из самых опасных врагов в игре. Убить их можно только со второго удара. Хорошо хоть, что они не прыгают.

6. Красные, желтые и черные ниндзя практически идентичны и различаются только количеством жизненной энергии. Если первым и вторым нужно три удара мечом или другим оружием, то третьим — не менее четырех. При этом все эти ниндзя очень любят попрыгать вокруг вас, при этом покручивая мечами. В общем, бойтесь их больше всего.

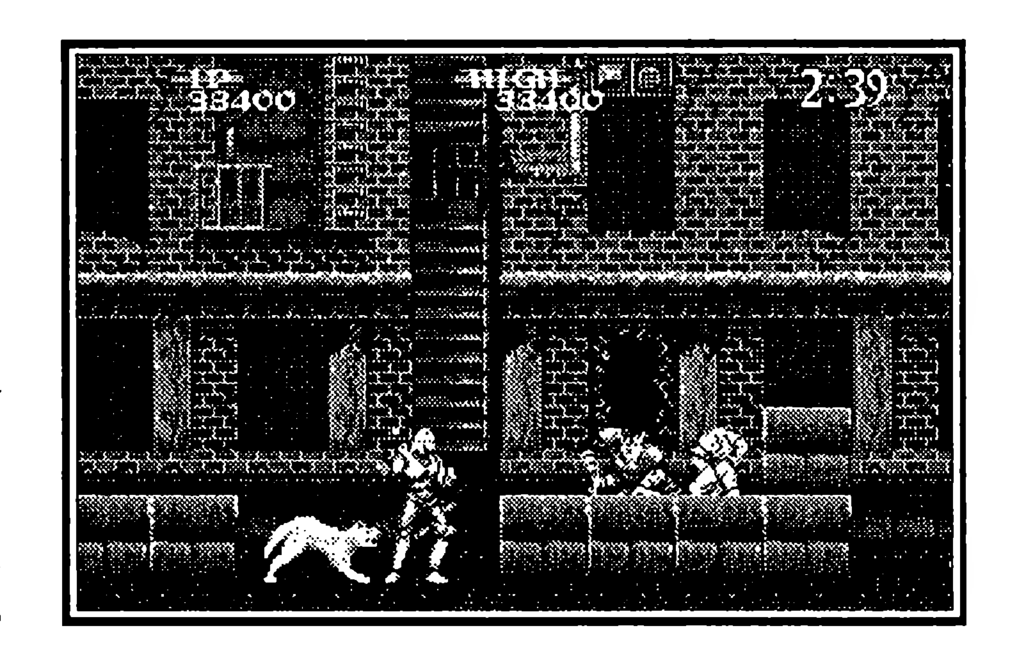
Полное прохождение

Уровень 1: Нижний город в огне

1-1

Итак, отправляемся в первое приключение. Каждый уровень поделен на отрезки, по которым я и сделаю прохождение. Начинаем мы, как вы уже поняли, в объятом огнем Нижнем Городе, а попросту — трущобах Нью-Йорка, где полным-полно всякого сброда и тому подобное.

Двигайтесь вперед, срезая сюрикенами врагов. Сейчас это серо-зеленые ниндзя — не очень опасные враги, тем более, что убить их можно всего лишь одной звездочкой.



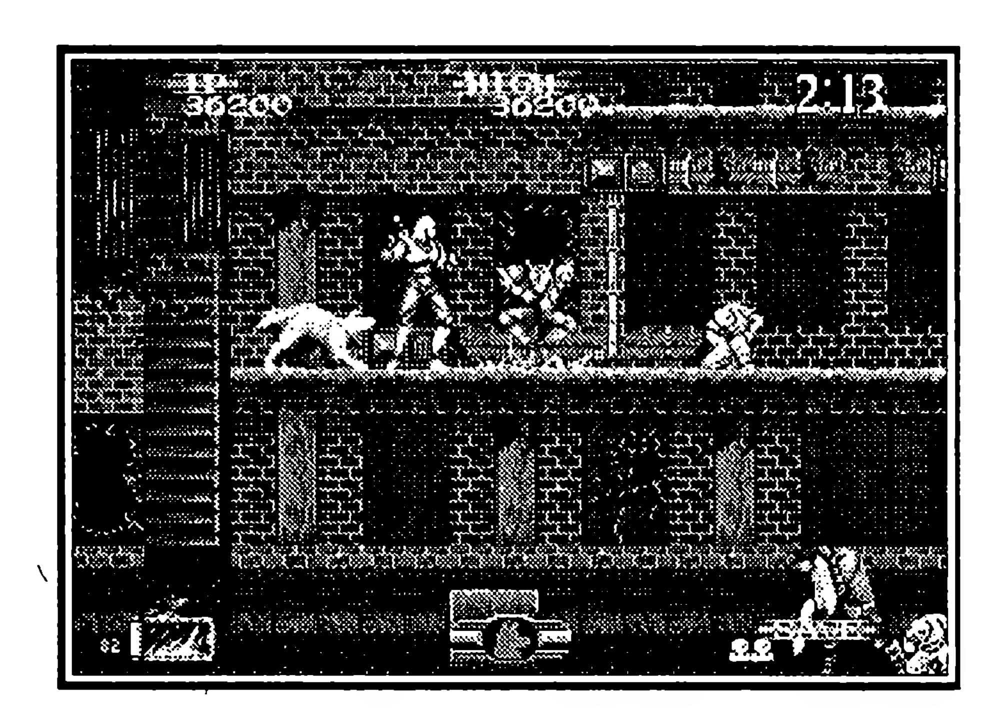
Добравшись до места, где над вами есть платформа второго яруса, расправьтесь с врагами внизу и затем прыгайте высоким прыжком вверх. Подойдя к сидящему на плите человеку, вы освободите первого пленника.

Спустившись вниз (обратите внимание — перед самым спуском из канализации иногда вырывается столб огня), присядьте за кирпичом и оттуда убейте парня с пистолетом справа. Запрыгнув затем наверх, бейте ниндзя и освобождайте второго пленника. Спрыгнув вниз, идите вперед и, став вплотную к парню, что метает щиты, срежьте его мечом, а потом, когда товарищ с пистолетом сядет, запрыгните наверх и пристрелите его. Освободив девушку, вы заодно приобретете и новые сюрикены, много мощнее предыдущих.

Идите вперед и, прикончив у канализационного люка, из которого вылетает столб пламени, двух ниндзя, прыгайте вверх и стреляйте из укрытия в парня с пистолетом. Пройдя мимо пламени под вами, а потом еще одного, справа в углу, вы завершите первый эпизод уровня.

1-2

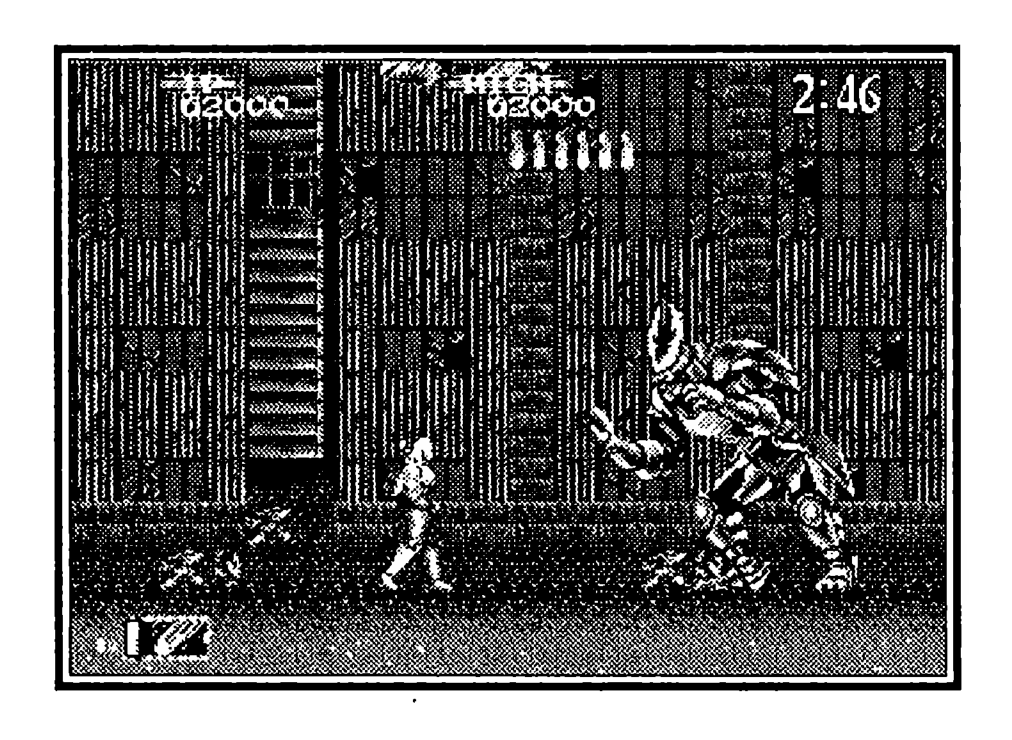
Идите вперед, но будьте осторожны — сверху иногда падают осколки плит, а вам достаточно одного удара, чтобы завершить свой жизненный путь. Добравшись до ступеньки, на которой стоит щитоносец, дождитесь, когда его щит прилетит к своему владельцу, затем быстро прыгайте и бейте врага. Освободив первого пленника в этом эпизоде, прыгайте вверх и бейте парня с пистолетом, перед этим присев. Освободив девушку, запрыгните еще выше, но слева от пленника, и, когда щит вашего врага вернется к нему, подойдите и нанесите удар. Спрыгнув назад на землю, идите вперед (нужно будет присесть, чтобы не попасться на мушку врагу), уничтожая врагов, и освободите еще одного пленника. Красного солдата, что выпрыгнет из окна, можно особенно не бояться — его удары настолько слабы, что могут убить вас только с третьего раза. После освобождения этого парня прыгайте вверх — земля перед вами расколется (в дыру может провалиться песик). Перепрыгнув на плиту вверху, спрыгните под нос щитоносцу и срубите его. Взяв еще одного пленника, идите вперед и, став вплотную к кирпичу, прыгайте вверх на плиту. С обоих сторон будут падать кирпичи, а вам в это время нужно будет отправить пару сюрикенов по красному ниндзя справа — в награду вы получите дополнительную жизнь.



Двигайтесь вперед и, добравшись до очередного кирпича, присядьте и развернитесь назад — оттуда выползут два ниндзя. Сняв их, прыгайте вверх на второй ярус и расправьтесь с красным ниндзя. Убив еще одного на том же карнизе, спрыгните под нос щитонос-



цу и, прикончив его, освободите последнего в этом эпизоде пленника. Замочив последнего ниндзя, завершите этап и отправляйтесь на поединок к первому боссу.



Босс 1

Босс похож на жука-оленя (по крайней мере, рога у него точно такие же), но на самом деле этот бравый монстр — очень даже хитрое создание. Чтобы его убить, придется довольно сильно постараться, а также попробовать запомнить все его движения, которые я опишу ниже.

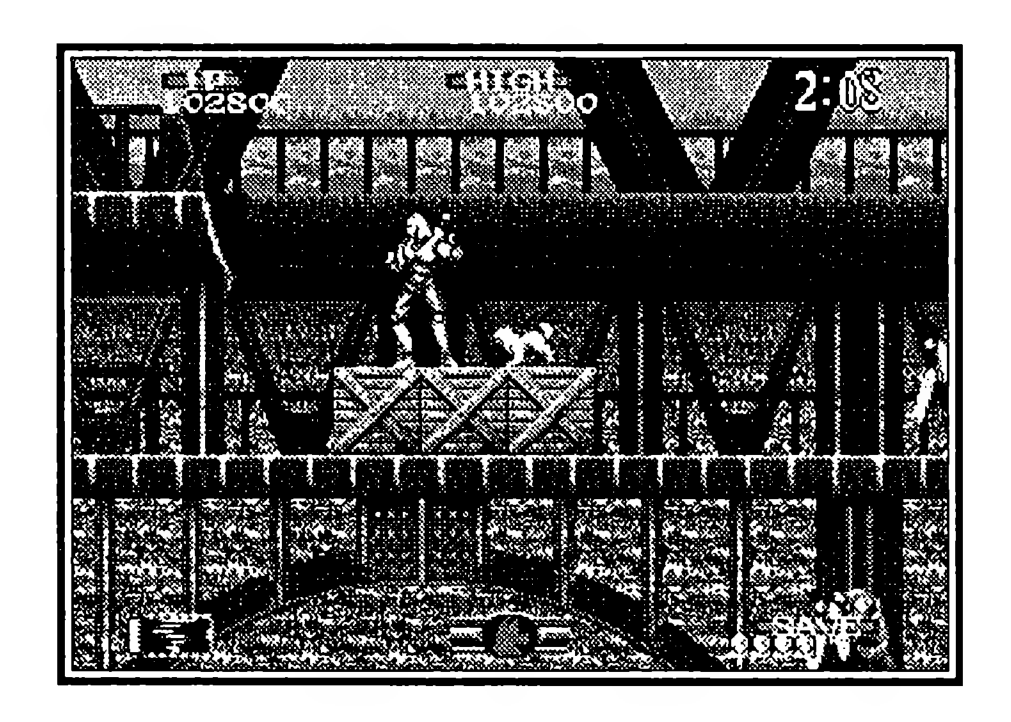
Стоя напротив него, подпрыгивайте и бросайте сюрикены (враг при удачном попадании мигает красным цветом), а также ждите падения сверху кучи камней. В первой их серии есть промежуток посередине — в него вам и нужно попасть. Во второй серии промежутка нет, поэтому Шиноби придется отойти влево. После этой атаки присядьте — босс метнет в вас огненную струю, которая пролетит на уровне головы героя. Затем все снова повторяется, но с той разницей, что в этот раз струя полетит в вас сразу во время первой атаки камней, и далее босс будет стараться делать это одновременно. Зато в последующих камнепадах всегда есть зазоры посередине. Всего нужно попасть около пяти раз, и босс откинет копыта.

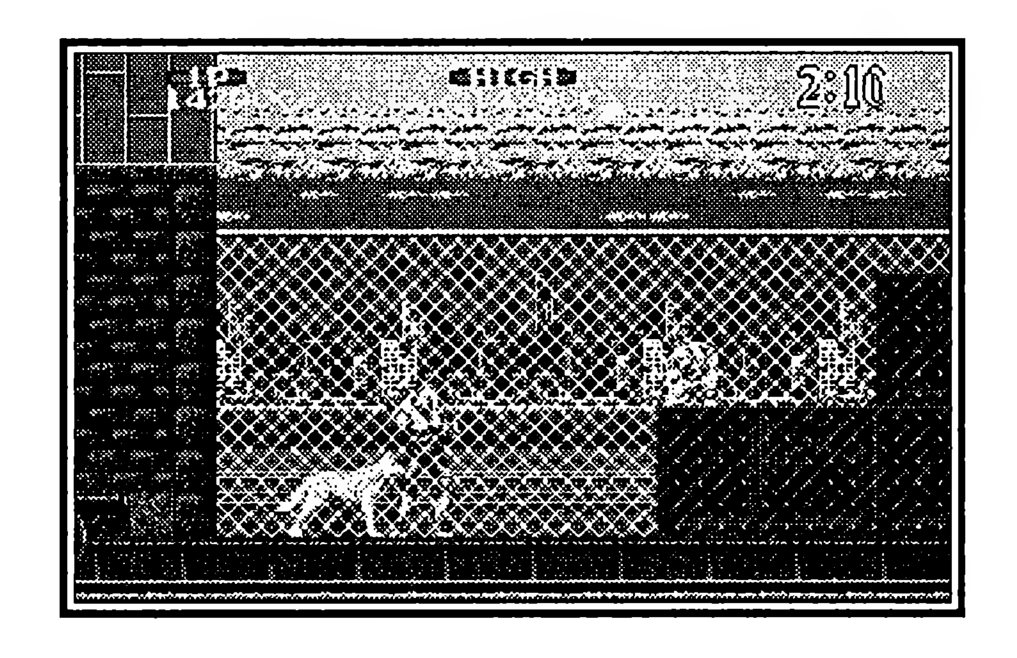
После уничтожения босса вам, при достаточном количестве набранных хит-поинтов, дадут возможность поучаствовать в бонус-уровне. Вам нужно будет лететь по глубокому колодцу и сшибать сюрикенами красных ниндзя, за каждого из которых после приземления вам надают очков.

Уровень 2: Битва на Железной Дороге

2-1

Идите вперед и как можно быстрее снимите ниндзя с мечами напротив, после чего также быстро отделайтесь от того, что нагнал вас сзади. Перепрыгнув ящики, присядьте и разделайтесь с синим ниндзя — ему нужно всадить два сюрикена, чтобы уничтожить. Спрыгнув затем на нижний ярус, убейте щитоносца, что охраняет пленника, и затем ниндзя справа. Освободив бедолагу, пройдите вправо и, присев, если нужно, снимите парня, что стреляет по вас, лежа на ящиках справа. Если нужно, можете использовать собаку, чтобы отвлечь его внимание: держите кнопку B, пока значок энергии собаки внизу посередине экрана не заполнится, и когда пес начнет лаять на врага, отпустите кнопку. Но если животное нарвется на пулю, оно станет слабым и маленьким, пока вы не освободите очередного пленника. Пройдя по ящи-





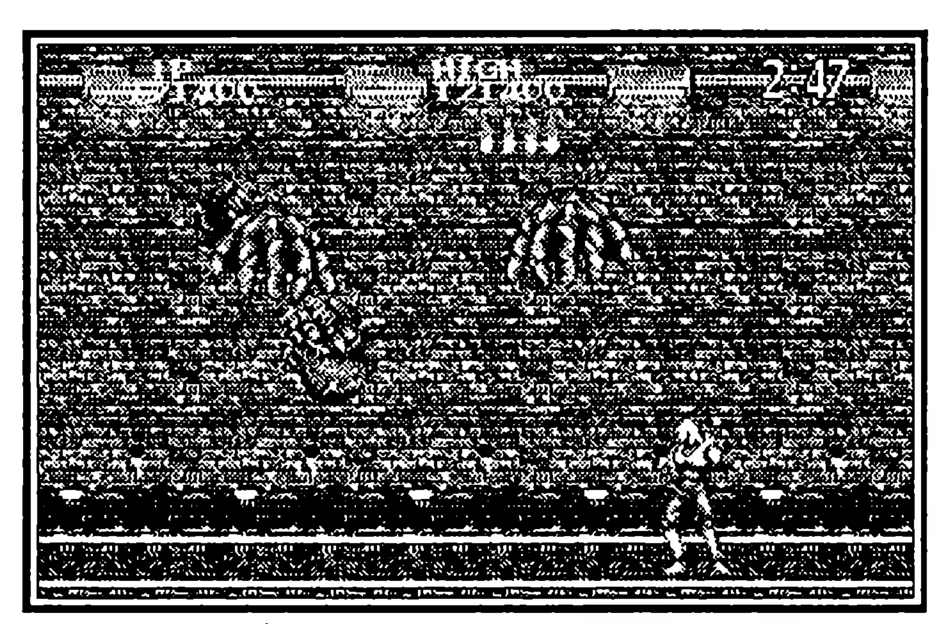
кам (ниндзя внизу можно оставить — он ничего хорошего вам не даст в обмен на свою смерть), дождитесь, когда щитоносец заберет щит, и убейте его ударом меча в упор.

Спрыгнув вниз и прикончив еще одного, соберите пленников (два), и идите вправо, уничтожая ниндзя (их здесь целые пачки, но, так как вы приобрели суперсюрикены, их можно не бояться: даже красный ниндзя умирает от первого же попадания). Освободив еще одного пленника, идите вперед и расправьтесь с щитоносцем. Ребят с пистолетами внизу и вверху не трогайте — так спокойнее будет. В углу найдите последнего заключенного и, запрыгнув вверх, идите вправо к ящику. Прикончив всех ниндзя, запрыгните на ящик и натравите на парня с пистолетом собаку (когда он произведет очередную серию выстрелов). Убив его, завершите эпизод.

2-2

Пройдя немного вперед, прикончите двух синих ниндзя и затем — щитоносца. Взяв приз, решите, нужны ли вам парни с пистолетами за сеткой. Если да (вам нужны не они, а девушка-заложница, которую они охраняют) — прыгайте к ним при помощи высокого прыжка (обратно — прыжок вниз), но лучше прокравшись вправо (здесь нужно будет отделаться от очень уж надоедливого красного ниндзя — убить его трудно, а сам он довольно наглый), — тогда в вашей атаке будет элемент внезапности. И не забудьте присесть перед тем, как бить врагов. Выпрыгнув из-за сетки, идите вперед и заберитесь на открытую железнодорожную платформу — на вас попрут ниндзя, срезайте их и освободите еще одного заложника. Во время его освобождения на вас навалятся сразу три грозных противника — синий и два красных ниндзя. Если тех, что справа, можно убить одним суперсюрикеном, то для того, что слева, нужно будет отойти и только потом бить, так как этот враг очень любит попрыгать, причем прямо на вас. Пройдя к концу платформы, прикончите еще парочку гадов, после чего прыгайте за сетку к очередному пленнику (и стрелку). Поубивав там врагов, подпрыгните слева у стены и ударьте — появится значок жизни. Освободив пленника, выпрыгните из-за сетки под носом у щитоносца и, уничтожив его и еще несколько врагов помельче, берите очередного пленника и после этого завершайте эпизод.

Босс 2



Поединок с боссом довольно простой. Все, что вам нужно делать — побольше двигаться. Вы сражаетесь на сей раз с довольно интересным монстром, а точнее — его частями, конкретно — головой и двумя руками. Бить вам нужно, сами понимаете, голову, а от рук — удирать. Поэтому держитесь как можно дальше от первой и оттуда метайте



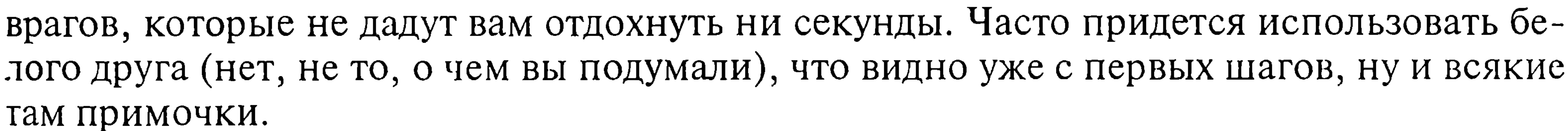
сюрикены, вовремя подпрыгивая. Как только голова исчезла, меняйте место дислокации — она объявится рядом с тем местом, где вы только что стояли.

Чтобы уничтожить этого врага, много не надо — шесть точных попаданий. А после уничтожения второго босса — снова бонус-уровень.

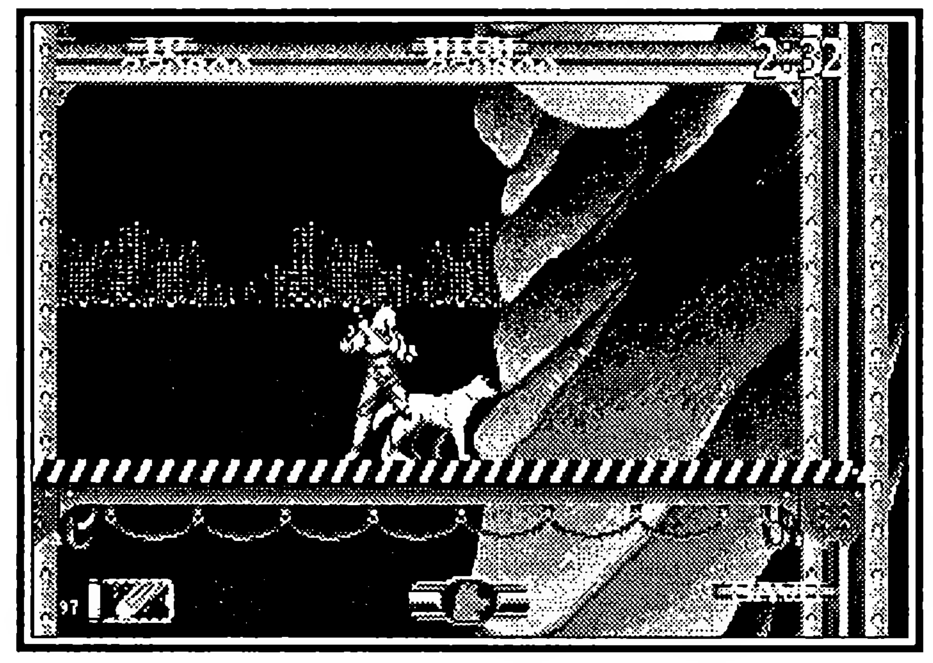
Уровень 3: Статуя Свободы

3-1

Довольно интересный уровень по своей задумке. Причем здесь много качественных врагов, которые не дадут вам отдохнуть ни секунды. Часто придется использовать белого друга (нет, не то, о чем вы подумали), что видно уже с первых шагов, ну и всякие там примочки.



Для начала просто идите вперед — первые, кто встретится вам на пути — серо-красные ниндзя. Уничтожить их несложно, а вот когда вы запрыгнете на ступеньку, увидите перед собой стрелка. Его нужно убирать при помощи собаки, иначе он может застрелить Шиноби. Идите после этого вперед и прикончите крутящегося ниндзя, а также тех, что догонят вас сзади. Дойдя до ступенек вверх, присядьте, пока щитоносец будет метать свое оружие, и потом, прикончив его и освободив первого пленника, запрыгните наверх, на второй ярус.



Как только вы станете на ящик, сзади появятся два зеленых придурка — бейте их, пока не поздно, и затем двигайте влево. Убив ниндзя за ящиком, станьте на него и, когда щитоносец немного успокоится, успокойте его навсегда и тем самым освободите девушку. Забравшись на ящики, идите влево (прыгать зверх здесь — явное самоубийство, так как вверху сидят стрелок и щитоносец) и уничтожьте там сразу трех сильных ниндзя — двух красных и синего. Чтобы сделать это как можно более безболезненно для себя, сразу пройдите к левому ящику и, срезав нижнего врага, быстро запрыгните вверх. Теперь, развернувшись, бейте оставшихся и только потом прыгайте на следующий ярус вверх.

Прикончив щитоносца и парочку ниндзя, натравите на стрелка пса и убейте его, потом освободите пленника и, опять же при помощи собаки, убейте стрелка на платформе справа. Убив также еще одного справа, идите в эту сторону и убейте ниндзя на ящиках справа — там появится жизнь. Вернитесь назад, запрыгните вверх и, убив нескольких врагов, пройдите вправо, где спрыгните за призом. Вернувшись к пролому в полу (когда вы подниметесь обратно на этот ярус, подпрыгнув с ящиков, слева появится красный ниндзя — бейте его как можно быстрее, чтобы он не прикончил вас), освободите парня (здесь же сразу бейте зеленого чудака, спрыгнувшего сверху) и снова

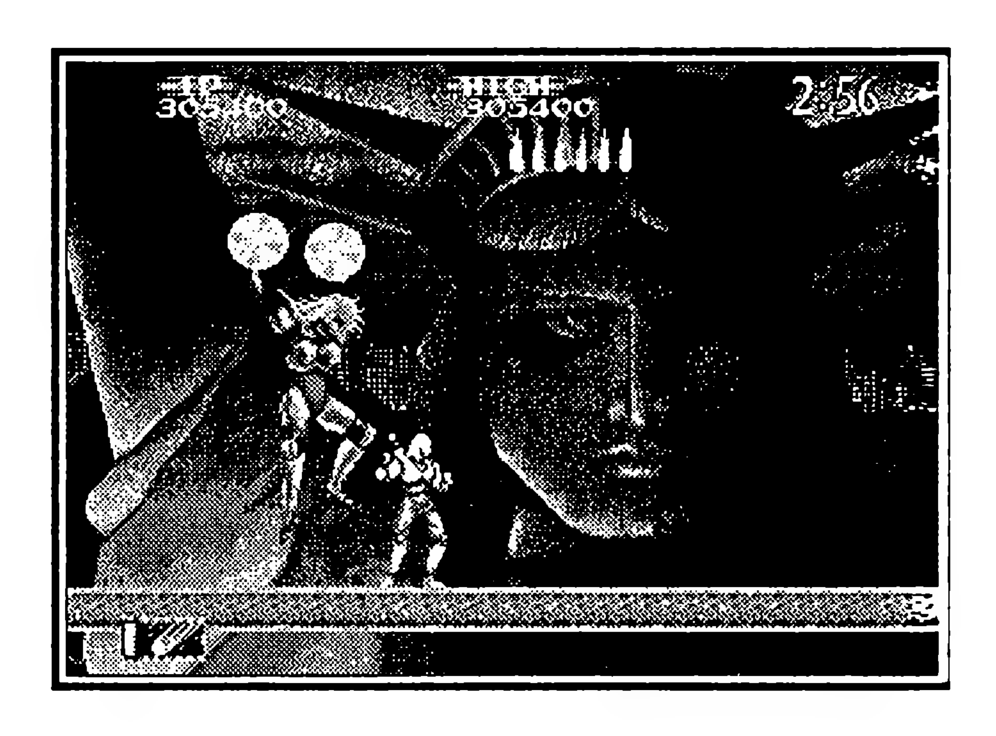
идите вправо. Запрыгнув на следующий ярус, прикончите щитоносца и освободите пленника.

Идите влево и, убив синего ниндзя, появившегося в воздухе над вами, станьте на ступеньку выше, немного пройдите влево и, как только справа появятся два красных ниндзя, вернитесь и прикончите их. Пройдя дальше, вы завершите эпизод.

3-2

Здесь вам нужно подняться на вершину статуи при помощи лифта. Как водится в играх с подобными уровнями, на вас со всех сторон будут нападать всяческие враги, в том числе и совершенно новые. Во-первых, это желтые ниндзя — по силе они примерно такие же, как синие (ну, может быть, чуть посильнее), но не прыгают, как красные (может, совсем чуть-чуть). Еще один опасный враг — вертолет, который любит пострелять по поверхности лифта. Чтобы не быть убитым так просто, перепрыгивайте фонтанчики, остающиеся от пуль. Чем выше вы поднимаетесь, тем больше врагов встречается на вашем пути. Самые страшные — красные ниндзя, которые слишком много прыгают для людей и слишком долго при этом умирают.

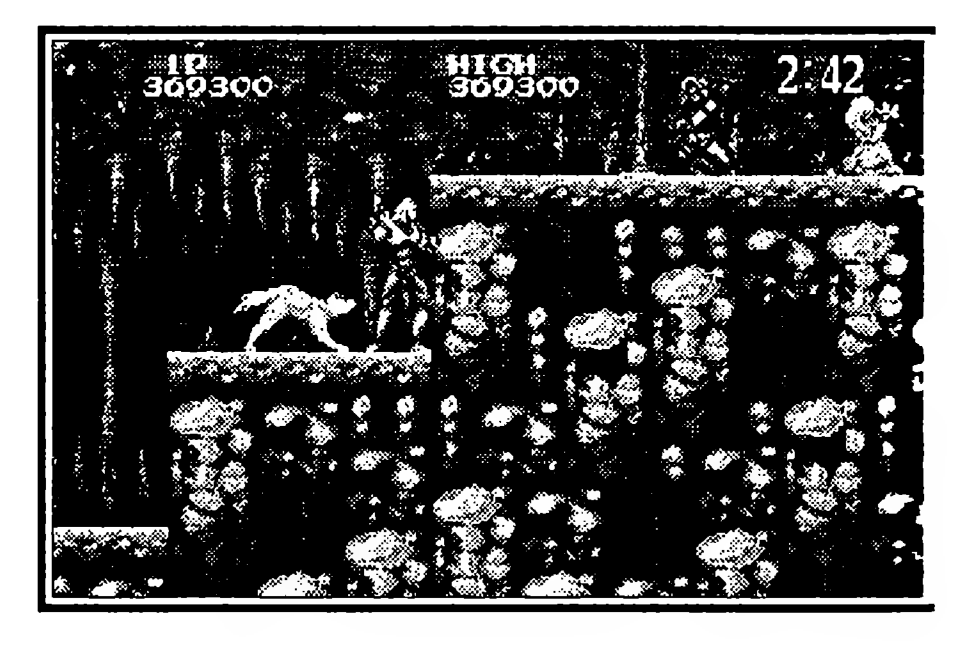
Так или иначе, в недалеком будущем вы скоро доберетесь до вершины статуи. Увидев табличку с надписью Exit, прыгайте высоким прыжком в горящий шар и переходите к следующему отрезку — поединку с боссом.



Босс 3

Поединок довольно простой, несмотря на кажущуюся мощность врага. Это огромная (не по вашим меркам, мосье) женщина, метающая в вас файерболы. Вам нужно как можно меньше стоять на одном месте (она старается упасть как раз вам на голову) и перепрыгивать диски, которые она пускает по земле. В то же время старайтесь почаще бить врага (бросать сюрикены нужно в голову, как и всем другим врагам) — это иногда сбивает его с толку, и босс забывает бросить очередной файербол.

Уровень 4: Во Тьме



4-1

На сей раз мы спускаемся в мрачные пещеры, чтобы там разделаться с еще более многочисленной кучей врагов, заполонивших город. Начав двигаться вперед, вы увидите перед собой двух первых врагов — крутящихся ниндзя. Как вы знаете, чтобы убить их, нужно сначала спровоцировать их атаку, а для этого — подойти поближе. После этого резко бьем мечом, и стопка врагов как подкошенная летит на пол. Когда щитоносец бросит в вас свое орудие, прыгайте за ним и став вплотную к ступеньке, стреляйте перед собой, чтобы убить сразу нескольких вра-

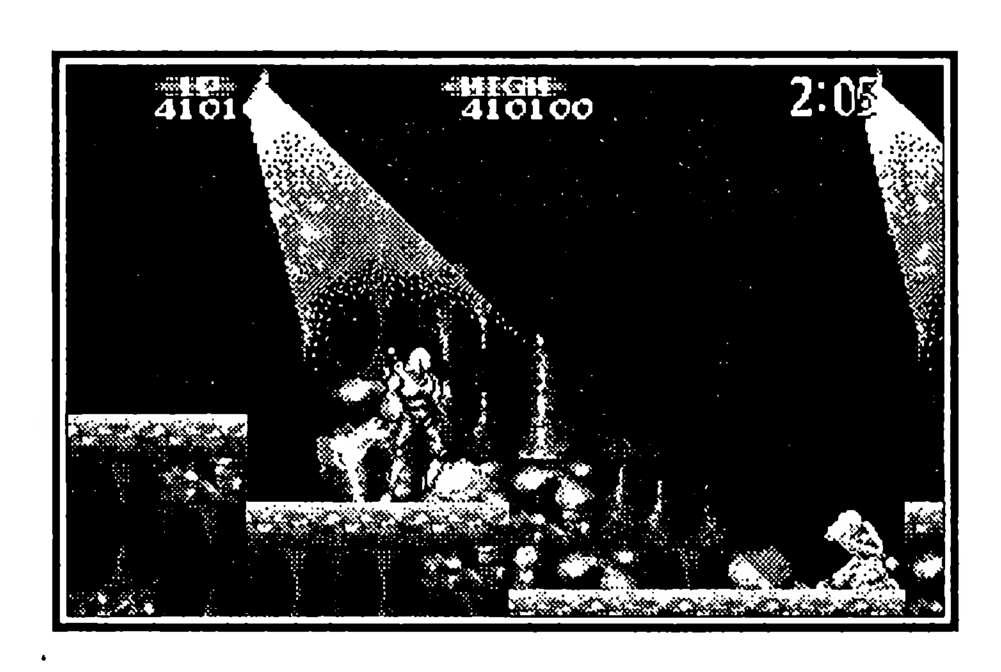


гов, среди которых — красный ниндзя и стрелок. Освободив первого пленника, прыгайте по ступенькам вверх. Чтобы крутящиеся ниндзя не попали в вас, прижимайтесь к стене справа — они все пролетят мимо.

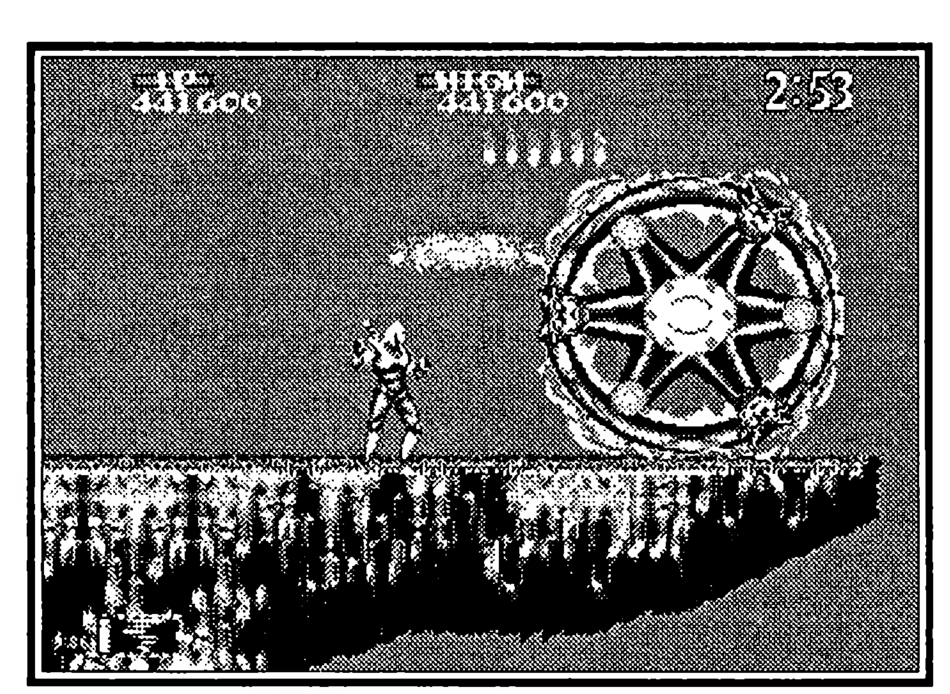
Натравив на стрелка собаку, убейте его и затем щитоносца (в удобный момент), а также освободите девушку. В этот момент вас просто окружат враги: слева появится желтый ниндзя, а справа в вас, причем по самым ногам, начнет палить стрелок. Чтобы разделаться с этой кучей врагов, а также присоединившимся к ним позже красным ниндзя, нужно сделать следующее. Убив стрелка в начале платформы, как только девушка освобождена, прыгайте на щитоносца и бейте его в прыжке, но так, чтобы попасть в промежуток между выстрелами стрелка. После этого прыгайте вправо вниз и уже оттуда секите оставшихся в живых врагов. Далее спускайтесь медленно по ступенькам, уничтожая стрелков при помощи собаки и собственной скорости. Добравшись до пропасти, прыгайте по столбикам, отбиваясь от врагов и освобождая последних пленников. Взяв самого последнего, прыгайте вперед, на ходу убивая красных ниндзя, и завершите эпизод.

4-2

Идите вперед, уничтожая бегущих на вас из темноты ниндзя (иногда посматривайте назад — оттуда тоже могут выскочить недоброжелатели). Увидев щитоносца, прыгайте на него и на лету бейте мечом (ногой). Освободив первого пленника, прыгайте на уступ и бейте красно-серого ниндзя, бегущего на вас. Натравив собаку на стрелка, бейте его и запрыгивайте обратно на уступ, иначе щитоносец запущенным по низу щитом убьет вас. Снова спрыгнув вниз, присядьте под верхним щитом и потом перепрыгните верхний, либо просто быстро подойдите к врагу и прикончите его. Освободив пленника, натравите собаку на сидящего в тени стрелка и, убив его, быстро обернитесь назад и снимите двух красно-серых, бегущих слева. Снова натравив собаку на стрелка справа, освободите очередного пленника и идите вперед.



Выйдя из тени, расправьтесь с синим ниндзя и освободите девушку. Сразу после этого становитесь у правой ступеньки вплотную и бейте врагов, появившихся слева и справа. Так как у вас уже есть в этот момент суперсюрикены, особой сложности это не составляет. Сняв издалека щитоносца, бейте перед собой в темноте, чтобы убить ниндзя, прыгающих оттуда. Освободив пленника, быстро пройдите вправо и завершите эпизод.



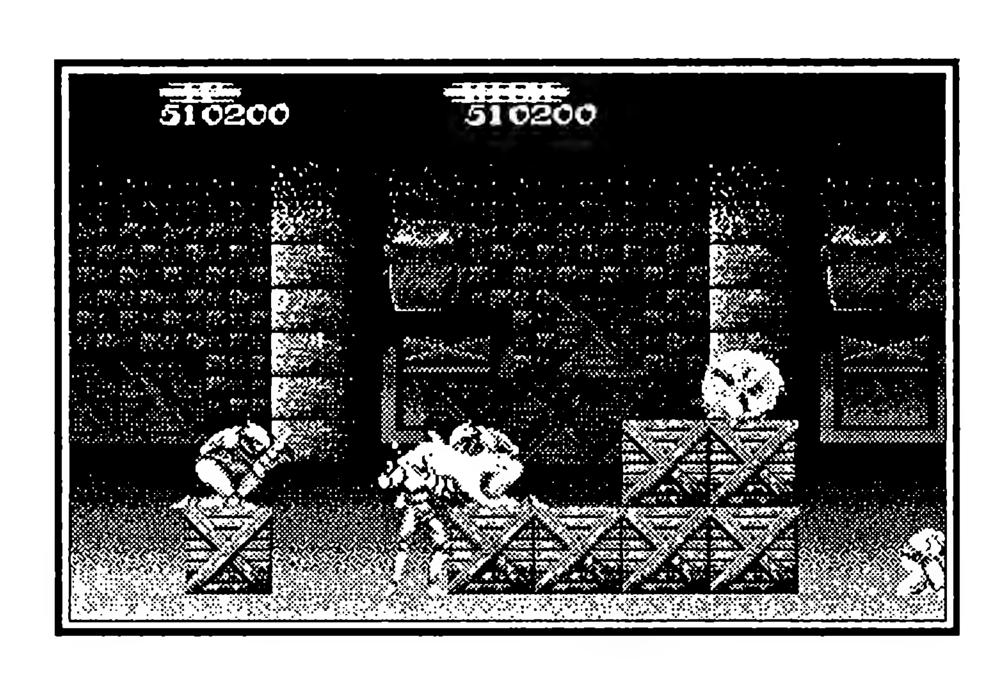
Босс 4

Враг этот довольно сложный, хотя бы тем, что это вовсе не обычный босс типа какого-нибудь монстра. Представляет босс из себя

огромное огненное колесо, которое постоянно крутится вокруг вас. Иногда колесо останавливается в каком-либо месте и метает в вас целую серию огней.

Чтобы бороться с боссом наиболее эффективно, нужно понять законы его движения. Учтите, что чем ближе вы находитесь к центру площадки, тем легче вам будет определить место остановки босса, но тем сложнее будет уйти от его огней. Единственное, что вам остается делать — быть где-то около центра и, вовремя замечая остановку колеса, идти в противоположный угол, возможно, при помощи прыжка. Бить босса нужно только в моменты остановок, и опять же прямо в центр. Учтите, что попасть по центру колеса можно только тогда, когда он виден на экране.

Уровень 5: Логово Ящера



5-1

В комнате всего два пленника, но здесь полно стрелков. Без пса здесь не обойтись, поэтому старайтесь использовать его как можно правильнее и точнее, иначе придется надеяться только на свои силы.

Натравив песика на второго стрелка (первого мы сняли еще с самого начала, подпрыгнув и метнув сюрикен, а третьего зарубили, когда перепрыгивали ящик) и освободив первого пленника, спрыгните вниз с ящиков и посеките всех стрелков. Здесь также понадобится пес, но только для того, чтобы занять стрелка внизу. Чтобы не быть убитым другими, сразу после падения присядьте и оттуда потом стреляйте сюрикенами. Натравив пса на следующего стрелка, освободите еще одного пленника, и заберитесь на ящики, и перепрыгните двух последних врагов — здесь вы и окончите первую комнату эпизода.

5-2

Здесь вообще только один заключенный. Подойдя к ящикам, снимите крутящегося ниндзя и потом прыгайте на второй ящик (на третий — там будет сложнее отбиться от следующих двух врагов). Срезав еще двух крутящихся ниндзя, перепрыгните ящик и, став вплотную к ящику справа, убейте крутящихся врагов (сначала справа, а потом сразу, очень быстро, — того, что слева). Сняв еще одного справа, прыгайте наверх. В яму, где сидит пленник, упадут сразу трое ниндзя — прикончите их, и только потом прыгайте (нет, не в яму!) на противоположную сторону. Убив ниндзя, освободите пленника (за него вы получите жизнь) и идите вперед, срезая врагов. Скоро вы закончите и эту комнату.

5-3

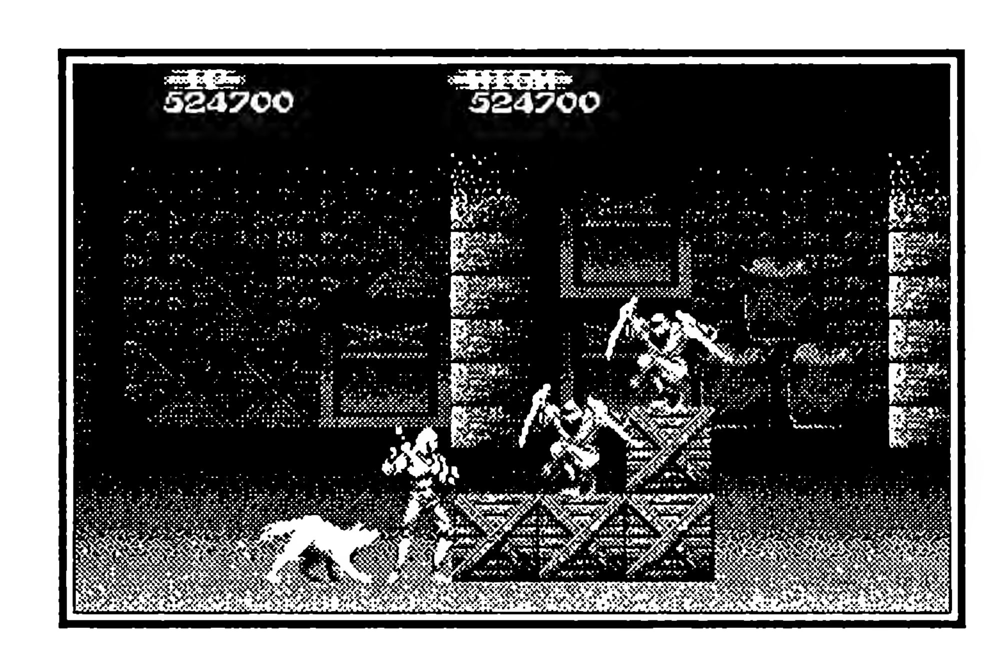
Уничтожив издалека двух зеленых чудиков, идите вперед, не забывая иногда посматривать и назад — зелень падает зачастую и оттуда. Дальше больше — зеленых уродов будет целая куча. Освободив пленника и порубав целую толпу зеленых, вы очень скоро завершите и этот отрезок.

5-4

Издалека прикончите двух синих ниндзя и затем идите вперед. Запрыгнув в яму, станьте у правой стены и оттуда бейте желтых и красных ниндзя, которые будут на вас



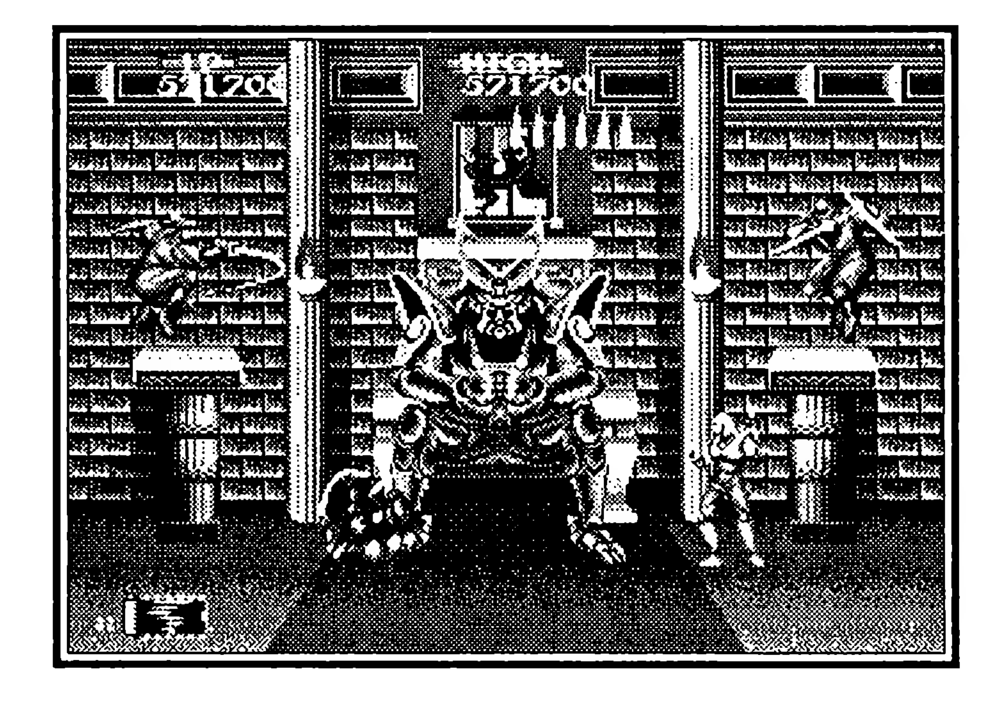
прыгать. Точно так же делайте и после того, как освободите пленника — сразу станьте у ящиков справа и оттуда пинайте гадов. Попав в следующую яму, вам придется постоянно ходить слева направо и обратно, чтобы убить трех красных и одного синего ниндзя — уж очень они любят попрыгать. Убив еще нескольких у самого выхода, пройдите в следующую комнату.



5-5

Убейте черного ниндзя и затем, прыгнув между двух ящиков — еще двух. Ведут они себя так же, как и красные, только немного помощнее будут. Освободив после этого первого из двух пленников в этой комнате, приготовьтесь сражаться сразу с четырьмя врагами. И только после этого берите последнего пленника (сзади появится еще один враг). Быстро идите вперед и бейте на ходу черных врагов. Здесь вы завершите прохождение игры, и вам останется только прикончить финального босса.

Финальный босс



Сначала сражаться вам придется не с ним, а с кучей черных ниндзя, которых он материализует на колоннах слева и справа от себя. Драка точно такая же, как и перед этим в комнате 5. Просто режьте их, пока босс не устанет смотреть на своих тупых уродов и не придумает напасть на вас сам.

Как только куча врагов будет прикончена, босс активизирует свои мозги и заставит падать сверху языки пламени. Быстро становитесь под одну из двух плит, на которой материализуются ниндзя, и, когда огонек на ней затухнет, бейте босса в светящийся шар на маске. Далее все точно так же: куча ниндзя (чем дальше, тем куча больше), огни и маска. Кстати, можете попробовать за один раз попадать в шар несколько раз — это существенно приблизит вашу победу.

После уничтожения босса и просмотра титров, нажав кнопку Start, вы увидите, что главная заставка сменила свой цвет, став фиолетовой. Это означает, что вы перешли на качественно новый уровень игры — теперь все действия в ней будут происходить намного быстрее.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

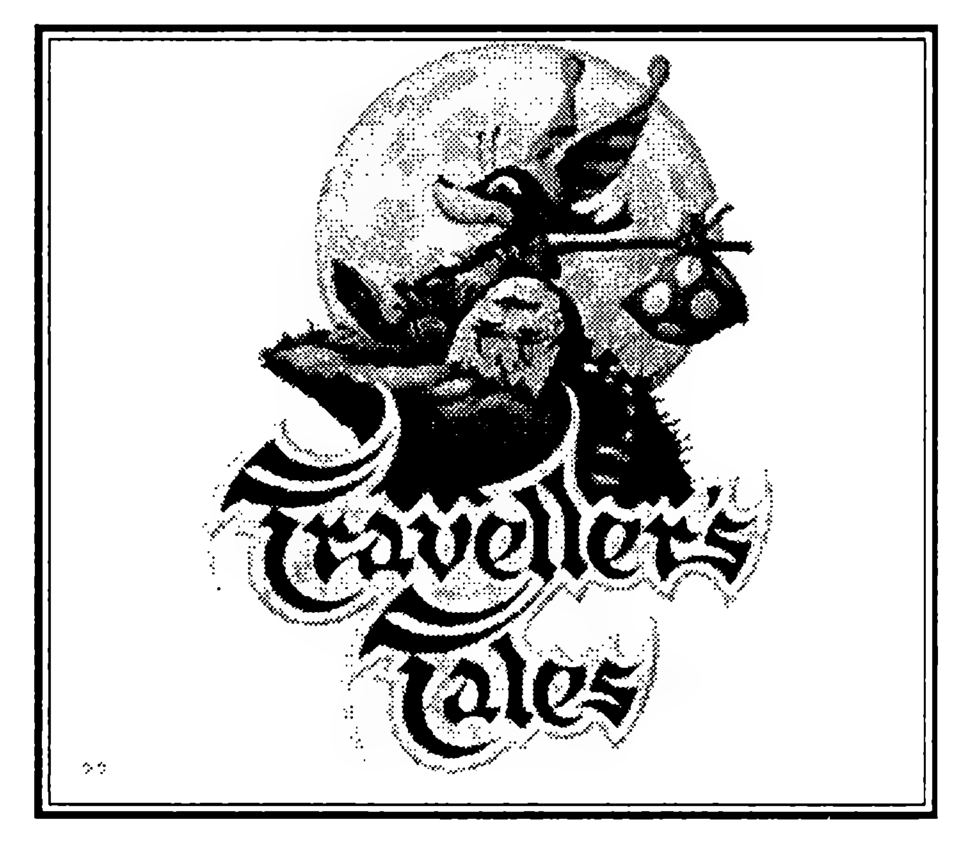
SONIC 3D BLAST (FLICKIE'S ISLAND)

ЕЖИК СОНИК 3D (ПТИЧИЙ ОСТРОВ)

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆

Одна из многочисленных игр про суперiежика Соника, но, что самое главное, единственная из всех, построенная с применением псевдо-3D-графики. Нужно сказать, что среди всех частей серии игр про ежика эта выглядит весьма качественно и красиво, а посему вполне может сравниться с уже ставшими классикой первыми частями. При этом сама игрушка построена, помимо того что с применением оригинальной графики, еще и очень интересно. Разнообразие уровней и возможностей ежа откроет вам множество интересного и непознанного, а также даст возможность насладиться прекрасным изображением уровней и бонус-зон.

Загрузка и меню



Здесь все просто, вам практически ничего не придется делать, кроме нескольких нажатий кнопки Start. Просто смотрите ролики, и когда доберетесь до надписи Press Start, можете нажать кнопку загрузки (как ввести здесь код, открывающий доступ к любому уровню, можно прочитать в кодах, а также в конце описания). Появятся еще три таблички: Start, Control, Sound Test. Первая — загрузка игры, вторая позволяет переставить управление по желанию (всего два варианта), а третья панелька отправит вас в окно прослушивания спецэффектов и звуков игры.

Нажав кнопку старта и посмотрев еще один маленький ролик, вы попадете в игру. На игровом же экране вы сможете видеть следующие параметры игры.

1. При загрузке вам сообщается название зоны и порядковый номер эпизода (акта).

2. В левом верхнем углу висит надпись — Rings, и напротив нее стоит цифровое обозначение. Это количество колец, которые вы собрали за время игры; когда вы находитесь в режиме паузы, здесь крутится соответствующий значок.

3. В нижнем левом углу расположен значок с нарисованной внутри него головой Соника и цифрой рядом — это количество ваших жизней.

4. Справа внизу расположена панелька, на которой изображаются птицы, которых вы собираете в различных механизмах в эпизодах. Взятая птичка вылезает из панели. пока ее нет, панелька закрыта. Определенное количество взятых птичек позволяет перескочить на следующий отрезок акта.

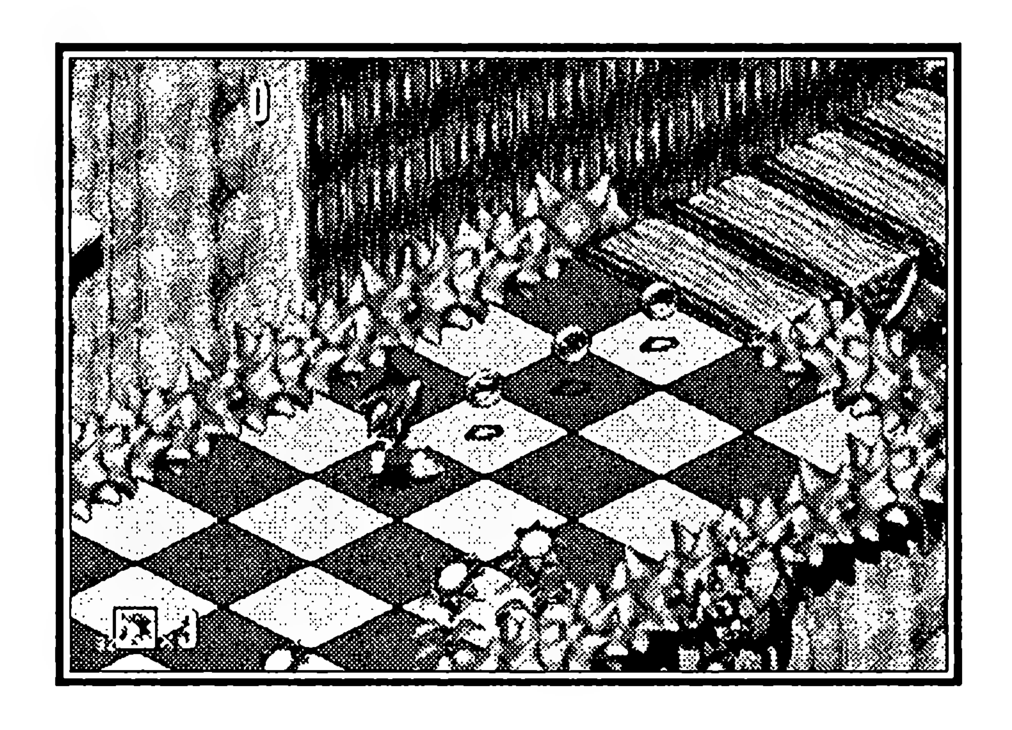
Управление

Кнопка Start — загрузка и пауза в игре.
Кнопка A,C — прыжок.
Кнопка B — нападение.



Полное прохождение

Уровень 1: Зеленая рутина



Акт 1

Отойдите немного вниз и соберите кольца, после чего двигайтесь в обратную сторону и, став на зеленую стрелку, при помощи раскрутившегося колеса мчитесь вперед, собирая колечки. Спрыгнув вниз с уступа, остановите движение, спуститесь вниз и, собрав кольца на полу и над пружиной (а также голову Соника), разбейте телевизор с синим мерцающим сиянием внутри и двигайтесь вверх, пока не найдете первого врага. Убив фиолетовую осу, вы найдете первую птичку соответствующего же цвета. Теперь пройдите вверх, немного налево, возьмите там при помощи пружины еще несколько колец, спуститесь обратно и двигайтесь немного вниз — на уступе найдете еще кольца. Затем снова становитесь на зеленую стрелку справа и летите на пригорок. На нем вы увидите второго врага: фиолетовую пирамиду, которая охраняется летающей вокруг нее миной. Чтобы не потерять кольца, которые вы уже собрали, вам придется нападать на пирамиду только в тот момент, когда мина будет на противоположной стороне от вас, — в этом случае, уничтожив пирамиду, вы уничтожите и мину, которая не причинит вам вреда. Возьмите вторую птичку и пройдите немного назад, чтобы собрать кольца над красной пружиной. Пройдите по низу влево и найдите еще одну пирамидку. Взяв третью птицу, соберите на платформе все призы и станьте на ускоритель вверху. Он отправит вас выше по склону, и вы сможете собрать несколько колец.

Оказавшись наверху, возьмите четвертую птичку, а также разбейте телевизор вверху. Обходя пушку в центре площадки, соберите по всей площадке призы (увидев в дальнем левом углу странное устройство на пригорке, лучше к нему не подходите — это так называемая «кассетная» мина: как только вы дотронетесь до нее, она разлетится на несколько мелких мин, которые взорвутся). После того как призы собраны, поднимитесь в верхний угол (над пушкой) и, став под кольцо, подпрыгните вверх. Соник уцепится за обруч, птички, которых вы собрали, влетят внутрь, и перед вами откроется переход в следующий отрезок акта. Просто станьте на люк, чтобы Соник был переброшен дальше.

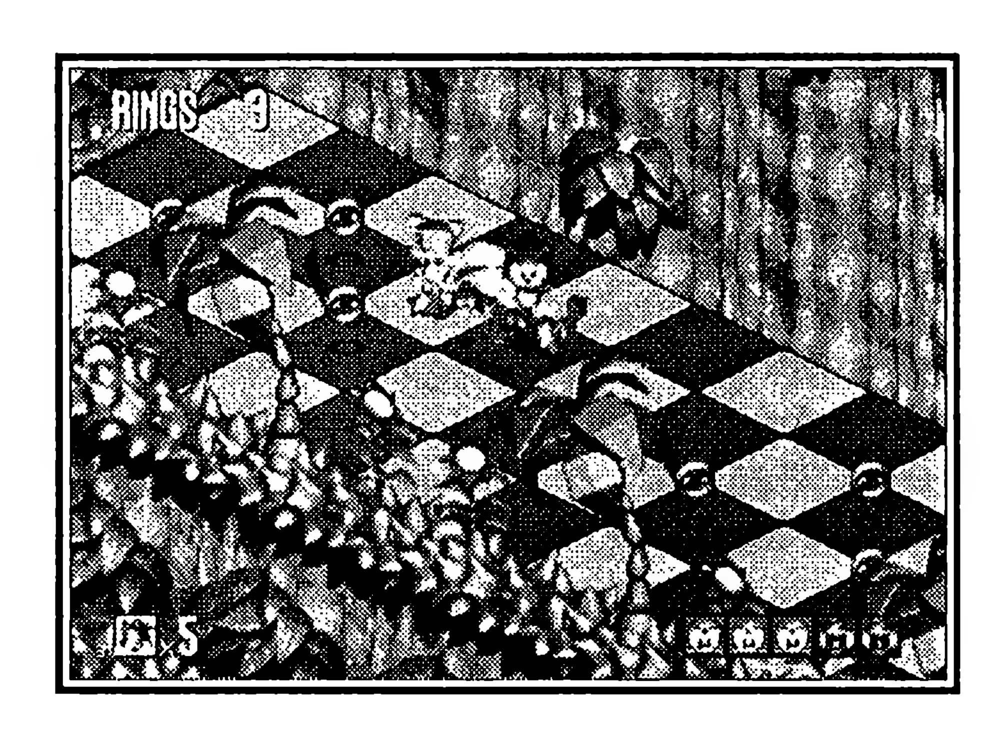
Выпрыгнув из люка, поднимитесь вдоль верхней стены на пригорок и возьмите первую птицу. Собрав призы на платформе, пройдите вниз и спуститесь на платформу ниже по пологому скату, собирая на нем кольца. Здесь, обходя мины, убейте фиолетовую осу и возьмите вторую птичку. Поднимитесь немного вверх и разбейте телевизор. После этого, собирая кольца (найдете еще пружину и телевизор с десятком колец), спуститесь вниз к мосту и перейдите через него. Пройдя вперед, вы найдете еще один телевизор, после чего поднимитесь вверх и возьмите третью птичку возле нескольких мин. Между минами двигайтесь вверх и напоретесь на следующую пирамидку, где, как водится, есть, кроме мин, еще и птица. Таким образом, у вас должно быть уже четыре

цыпленка, с чем вас и поздравляю. Поднимитесь еще выше и пройдите направо мимо пушки, чтобы взять на конце тропинки еще и желтое сияние. Вернувшись к пушке, двигайтесь в другую сторону и летите вперед при помощи ускорителя. Попав на платформу, поднимитесь вверх и возьмите последнюю птаху. Собрав все призы здесь, можете входить в кольцо вверху.

Акт 2

Двигайтесь вперед и собирайте кольца, пока не доберетесь до телевизора с десятком колец. Взяв их, уничтожьте первую пирамидку справа от вас и затем, взяв птицу, идите вниз вправо. Скоро вы доберетесь до телека с синим сиянием, возьмите его и поднимайтесь вверх. Увидев пушку, убейте возле нее осу и двигайтесь по правой кромке обрыва мимо кассетной мины — перед вами окажется еще одна оса. Убив ее, поднимитесь еще немного выше в этом направлении и возьмите птицу в пирамидке. Теперь идите влево вдоль стены и, прыгнув на пружину, соберите призы. Спускайтесь после этого вниз вдоль левой стенки и, найдя обруч, пройдите еще немного ниже. Здесь вы возьмете еще один приз в телевизоре на уступе, под которым стоит пружина, а также последнюю птицу. После этого войдите в обруч.

Прокатившись по серпантину, остановите свое дальнейшее движение. Спуститесь вниз мимо пушки и двигайтесь дальше по тропинке, которая приведет вас к лестнице. Поднимайтесь по ней вверх и на последней ступеньке при помощи пружины прыгайте на платформу. Пройдите немного вверх и влево и убейте первую осу возле кассетной мины, потом пройдите еще левее и соберите призы. Двигайтесь после этого вправо, пока не доберетесь до двух ямок, через которые прыгает змея. Убив ее, вы сможете взять красную птичку (ага, попробуйте-ка ее взять, когда она прыгает в два раза выше, чем вы). Двигайтесь в том же направлении (вверх по левой стороне), и скоро (около этого места сможете взять телевизор за кустом) наткнетесь на пирамидку на холме. Взяв очередную птицу, пройдите направо и спуститесь вниз по тропинке, быстро перепрыгивая мины, — в конце вы сможете взять желтое сияние. Вернитесь назад и поднимитесь вверх, к тропинке, вход на которую загораживает камень. Разбейте его и, поднявшись в комнату, соберите все призы. Подпрыгнув на пружине, вы сможете попасть в секретный проход: выйдите из него и подойдите к лисенку — это бонус. Вы сможете отправиться на воздушную дорожку, где соберете много колец и в конце дорожки возьмете кристалл.



Вернитесь обратно ко входу в комнату, собирая призы, и следуйте вниз вдоль левой стены, пока не доберетесь до моста. Перейдите его и возьмите очередную птичку. Поднимитесь отсюда вверх, обойдите пушку и разделайтесь возле нее с осой, после чего, взяв последнюю птицу и собрав на платформе призы, поднимитесь в самый ее верх и войдите в кольцо.

Выбравшись из другого люка, поднимитесь сразу вверх и убейте змею, после чего, взяв красную птаху, пройдите еще немного выше и разбейте телевизор, чтобы взять



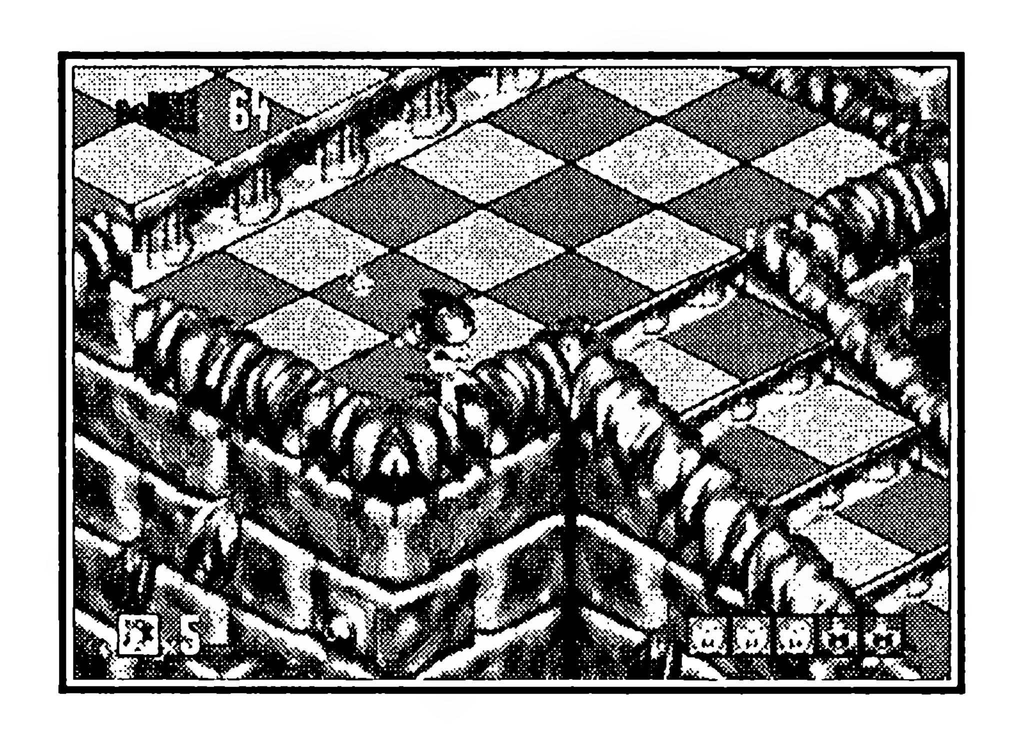
синее сияние. Собрав здесь призы, пройдите вниз и двигайтесь дальше по мосту, в конце которого вы найдете вторую птицу. Пройдя мимо пушки, убейте осу и змею. Соберите призы и двигайтесь направо вниз, пока не доберетесь до телевизора с желтым сиянием. Взяв его, убейте осу вверху и войдите в обруч здесь же.

Акт 3: Босс (летательный аппарат и мина)

Для начала возьмите хотя бы одно кольцо из тех, что лежат вокруг (иначе при первой же неудаче вы откинете иголки), и потом ждите босса. Он остановится в каком-либо месте и выпустит мину. Начинайте удирать от нее и, когда она остановится, стойте рядом — скоро сюда прилетит и аппарат. Как только он заберет мину, прыгайте на него и бейте, можно даже пару раз (босс должен мигать из-за этого). Самое трудное во всем этом — в условиях псевдотрехмерности попасть именно по боссу, а не мимо. Всего вам потребуется пять точных ударов, чтобы расправиться с ним, после чего, подсчитав свои очки, вы сразу же отправитесь в следующий уровень.

Уровень 2: Желтые руины

Акт 1



Для начала соберите кольца на платформе возле входа (вверху справа находится экран с десятью кольцами): они понадобятся вам для того, чтобы взять бонус-уровень. После этого идите вниз, в противоположную от входа сторону, и, спускаясь по пригорку, берите все кольца подряд. Когда достигнете вентиляторов в полу (слева от них немного выше находятся две цепи с булавами, которые крутятся), станьте на один из них и, раскрутившись, следуйте далее вперед, пробивая колонны. Будьте осторожны и не наткнитесь на иголки (врагов, а именно — крокодила, который первым повстречается вам на пути, можно убивать таким способом). Взяв первого цыпленка, соберите кольца над пружиной и следуйте влево вниз по ступенькам, пока не наткнетесь на пчелу. Убив ее, следуйте далее осторожно, чтобы не нарваться на красный пар, выпускаемый из труб в стене. Собрав здесь все кольца и спустившись до поворота, следуйте налево вверх и возьмите еще двух птичек. Пройдите после этого наверх вправо, поднимитесь по лестнице (собирая по пути кольца) и, убив последнего крокодила, вернитесь назад, к обручу, и отдайте птичек. Теперь идите вверх, к началу уровня, и, добравшись до вентиляторов, станьте на них, раскрутитесь и двигайтесь мимо булав. Пройдя их, спуститесь вниз до того места, где видели за колонной лисенка, разбейте камни и войдите внутрь. Если у вас собраны все кольца (70), то Сонику обеспечен бонус. После его прохождения идите к телепорту и перемещайтесь к следующему отрезку.

Проскочив серпантин на скорости, поднимайтесь вверх влево и, оказавшись на платформе, соберите сначала вверху кольца (в том числе и в телевизоре), после чего раскрутитесь на вентиляторе и следуйте влево вниз. Как только внизу появится дорога, следуйте туда (можете также пройти еще левее, разбить колонну и попасть в первый отрезок, где восстановлены все кольца). Убив по дороге пчелу, поднимайтесь вверх вправо и, обойдя две крутящиеся булавы, возьмите вторую птичку. Подберите призы

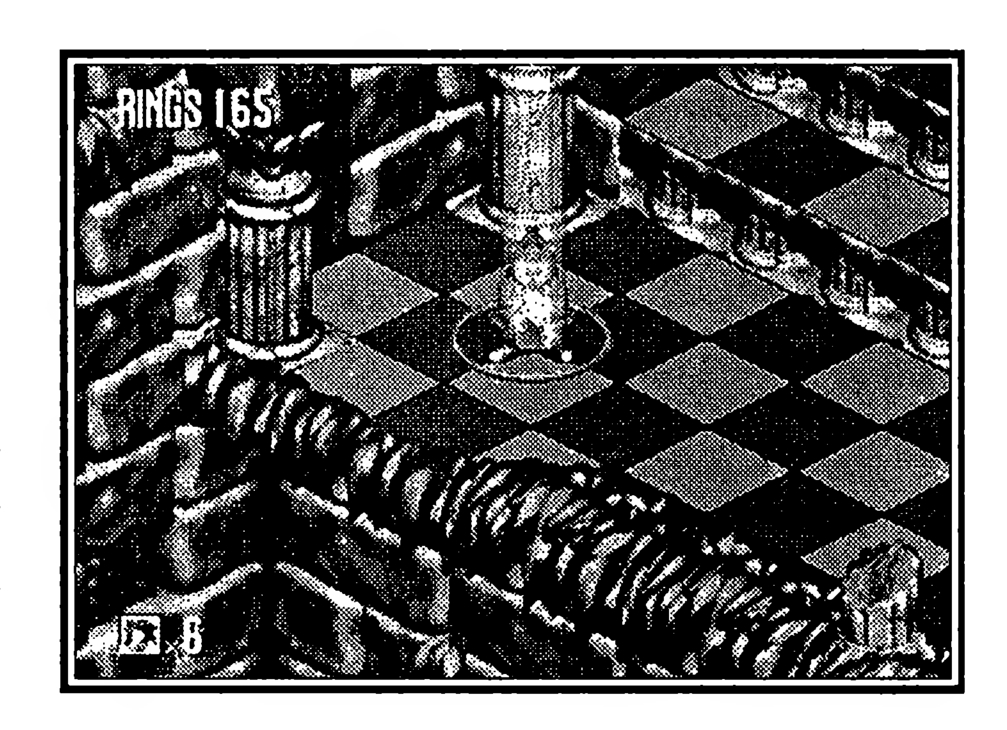
над пружиной и следуйте по тропинке вверх, следуя по правой ее кромке, чтобы не напороться на шестерни слева. Пройдя мимо булавы вверх, возьмите красное сияние на пригорке (позволяет не обходить красный пар, который, кстати, находится рядом), обойдите снова булаву в обратную сторону и возьмите еще одну птицу (крокодил) и, раскрутившись, спускайтесь по ступенькам вниз. Обходите колючки, убивайте врагов и собирайте кольца, пока не доберетесь до колонн, запирающих вход. Разбив их, спуститесь до конца и заберите последнюю птицу. Здесь же будет и обруч, а также еще некоторое количество колечек.

Собрав кольца на небольшой платформе, куда вы выкатились, и над пружиной, идите вправо вниз, где, взяв первую птичку и раскрутившись, продвиньтесь через верхний поворот вправо, чтобы взять синее сияние. После этого вернитесь к вентиляторам и двигайтесь вниз по ступенькам. Взяв еще одного цыпленка, пройдите влево, и обойдите двойную булаву, и убейте пчелу. Отсюда спуститесь вправо по ступенькам и убейте еще одного крокодила, после чего, вернувшись на пригорок, идите на сей раз вниз налево. Пройдя по лестнице и собрав кольца, вы найдете последнюю птицу и обруч, завершающий акт.

Акт 2

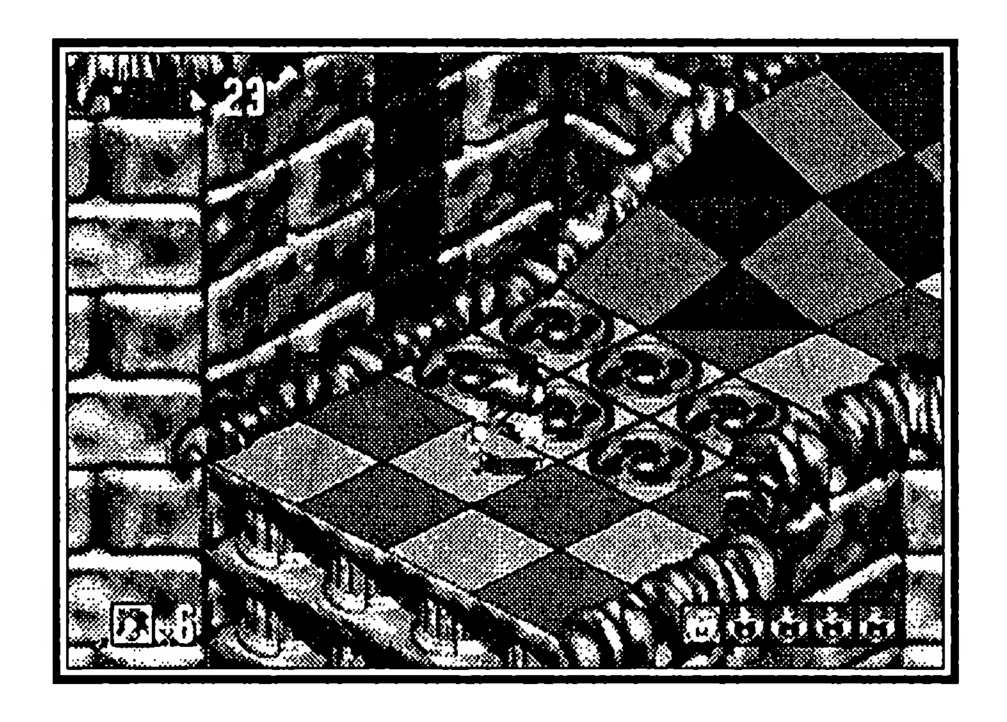
Двигайтесь вверх, собирая кольца, и убейте первую пчелу. Прыгнув налево на пружине, вы сможете взять приз в телевизоре. Дойдя до следующей пружины, заберитесь на уступ и, раскрутившись на вентиляторе (можно и просто пройти мимо, тогда не придется останавливаться), разбейте колонны. И двигайтесь вверх. Добравшись до пчелы, возьмите птицу и двигайтесь не влево на пригорок, а вправо. Собирая кольца, спуститесь по скату вниз, к обручу, на вентиляторе раскрутитесь и пройдите влево, чтобы взять синее сияние. Вернитесь обратно, к подъему, и двигайтесь вверх. Обойдя булаву, возьмите птицу слева (а также приз в телеке) и подымайтесь, собирая кольца, по ступенькам наверх. На платформе убейте крокодила, двигайтесь вправо вниз. Прыгайте по ступенькам и скоро доберетесь до крокодила (последняя птица). В конце дорожки, перепрыгнув две колючки, вы сможете уцепиться за обруч.

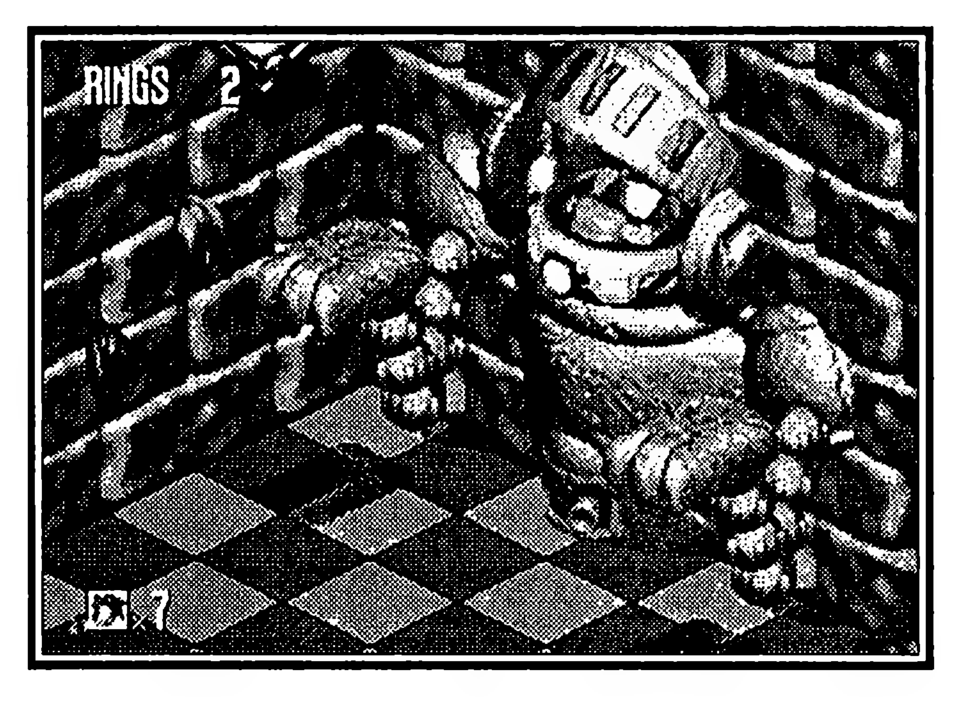
Соберите призы и, поднявшись к пружине, подойдите к горе. Чтобы взобраться на нее, вам нужно использовать батуты, которые выезжают из ее поверхности в том случае, если вы на них прыгаете. Если прыгнуть на третью клетку снизу (то есть слева), можно взобраться на маленькую горку и, обойдя двойную булаву, взять красное сияние. Потом все равно вернитесь назад и, став на пружину, летите вверх, прижимаясь к стене, — обязательно попадете на батут. Взобравшись на гору, раскрутитесь на лопастях вентилятора и осторожно вдоль левой стенки двигайтесь вверх, чтобы добраться до колонн. Разбейте их и подойдите к пружине. Став на нее, прыгайте, зажав кнопку ←/↑, вперед, и мало того, что вы перелетите яму (попасть на платформу, которая ездит между обрывами, практически невозможно), так еще и возьмете голову ежика. Спускайтесь влево по ступенькам, мимо красного пара, и





скоро найдете первого врага — крокодила. Заберите птицу, обойдите платформу внизу (еще две птички) и снова спускайтесь по лестнице. Дойдя до конца дороги, ведущей вниз, вы возьмете еще одну птичку, а также несколько призов. После этого вернитесь немного выше и по платформам прыгайте вверх влево. Ориентироваться нужно по своей тени и не стоять на площадках долго, так как через какое-то время они обваливаются. Но даже в том случае, если вы свалитесь, не беда — двигайтесь мимо булавы вверх и, запрыгнув на уступ, окажетесь там же, где и хотели. Здесь убейте последнего врага и войдите в обруч.





Выпрыгнув из люка, убейте находящегося рядом же крокодила и, таким образом, получив свою первую птаху, двигайтесь вперед по тропинке, собирая кольца. На площадке, которую вы вскоре достигнете, возьмите еще двух птичек. После этого двигайтесь вверх по ступенькам и, взяв еще одну птицу наверху (оса), пройдите налево, раскрутитесь и разбейте заслон справа. Не останавливаясь, обойдите булаву, возьмите еще одну птаху и разбейте следующий заслон. Обойдя еще одну булаву, спуститесь вниз возле висящих платформ, возьмите красное сияние, после чего вернитесь на пружину и по платформам переберитесь на противоположный берег. Разбив еще одну колонну (при помощи вентилятора, что находится рядом), загрузитесь в телепорт.

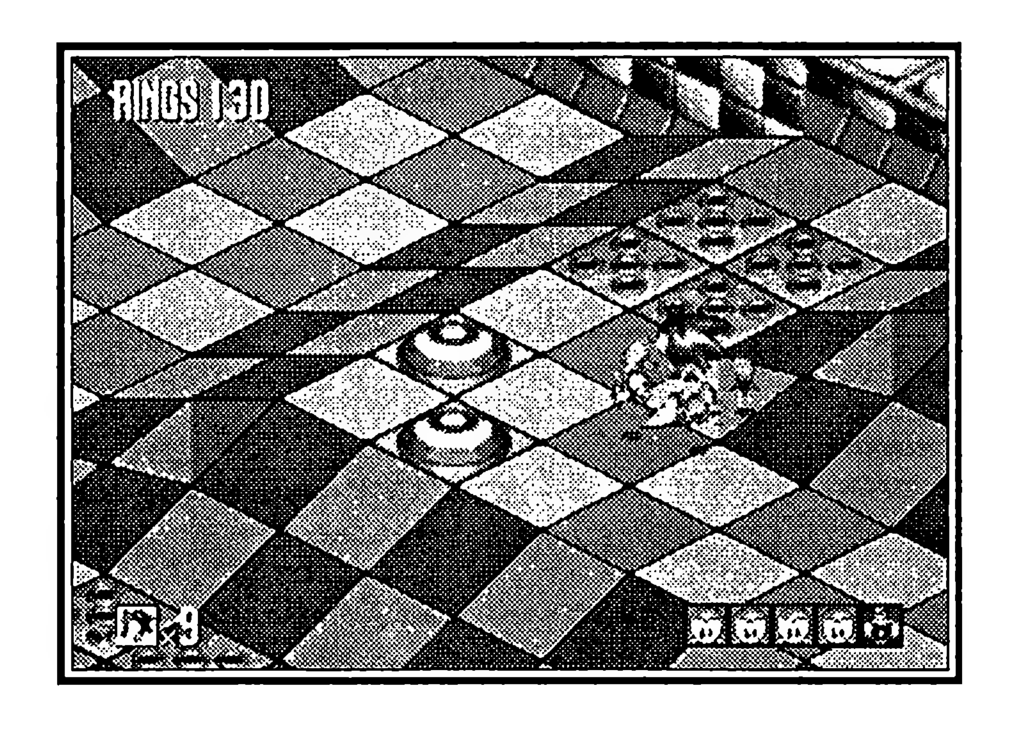
Акт 3: Босс (каменный робот)

Уничтожать босса очень просто и ненамного сложнее, чем предыдущего. Вы оказываетесь в комнате, где на стене слева вверху стоит робот. Основное его оружие — пушка. Также можно нарваться и на лапу, но если использовать правильную тактику, никаких эксцессов не произойдет. Просто станьте справа около края напротив правой лапы, и пушка вас не достанет. Когда лапа станет на пол, запрыгните на нее и, поднявшись вместе с ней вверх, прыгайте и бейте босса, а потом отпрыгивайте назад и становитесь на прежнее место.

Уровень 3: Стадион пружин

Акт 1

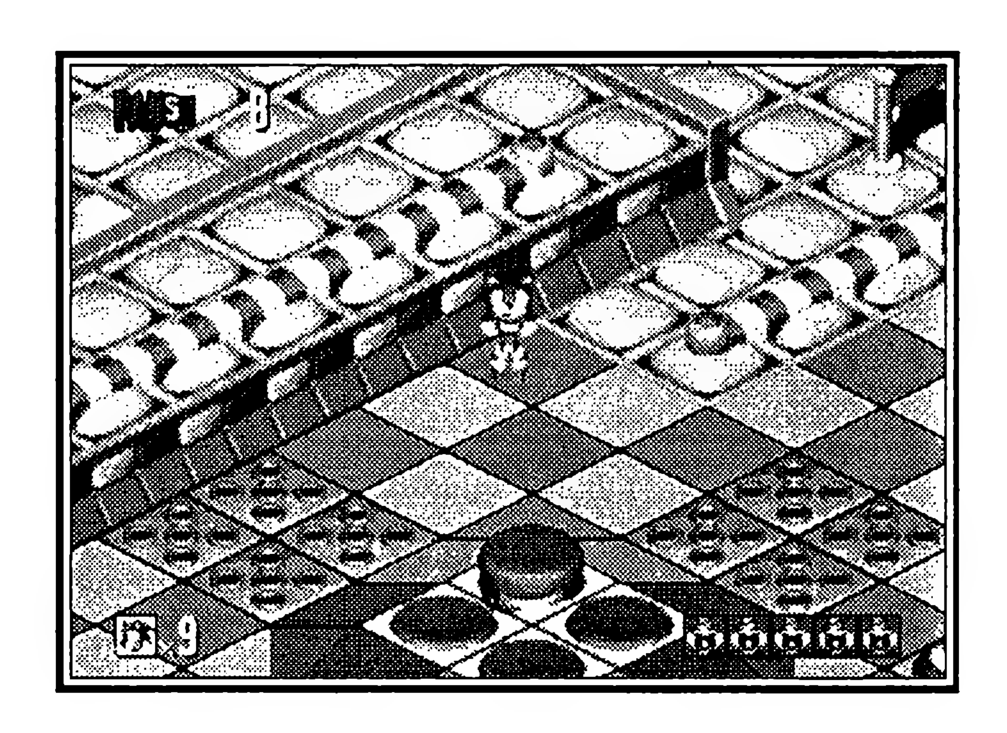
Следуйте вперед, избегая становиться на разноцветные круги, и собирайте кольца. Добравшись до стрелки ускорителя, летите вперед (это несколько пролетов) и, когда остановитесь на платформе с пружинами, соберите здесь кольца. Пройдите мимо пушки, выстреливающей вверх бомбы. Попав на развилку, идите вправо вниз и, спустившись до ямы с красными кружками и шариками, быстрыми прыжками пере-



секите ее (пока вы стоите на дне, из колец вылезают иглы), потом еще одну, чтобы спуститься вниз вправо. Собирая кольца, обойдите пушку и поднимитесь на платформу с красными пружинами. Отскакивая от них, поднимитесь вверх и, пройдя мимо пушки, запрыгните на уступ справа вверху — в телевизоре найдете жизнь. Собрав кольца, идите налево, через площадку с иглами и пружинами. Добравшись в конце концов до телека со звездочками, возьмите приз и спуститесь на развилку. Теперь идите влево вверх. Пройдя яму с колючками (не забывайте собирать кольца над пружинами), выберитесь на правый берег. Поднимитесь вверх и убейте первого врага, за которого получите красную птаху. Двигайтесь вверх влево и, перепрыгнув провал с колючками, возьмите желтое сияние на островке. Оттуда прыгайте дальше и, добравшись до стены, идите влево вниз, пока не найдете двух врагов, убив которых получите еще пару птичек. После этого вернитесь немного назад и забирайтесь по стене вверх. Попав на большую платформу, пройдите вверх вправо и убейте еще одного жука, за которого получите вторую красную птичку. Собрав здесь призы, пройдите в левый верхний угол платформы и заберитесь по пружинам на платформу вверху, — здесь возьмете последнего петуха и призы. Сползите назад и пройдите в верхний правый угол — здесь на уступе находится обруч. Взяв его, пройдите в следующий отрезок.

Спуститесь по трубе ниже и соберите призы на платформе вверху справа, не заходя в область колючек. Здесь же пройдите влево вверх и, обойдя пушку, запрыгните вверх на уступ, где стоит лисенок, — это бонус, и при достаточном количестве колец вы сможете попасть в него.

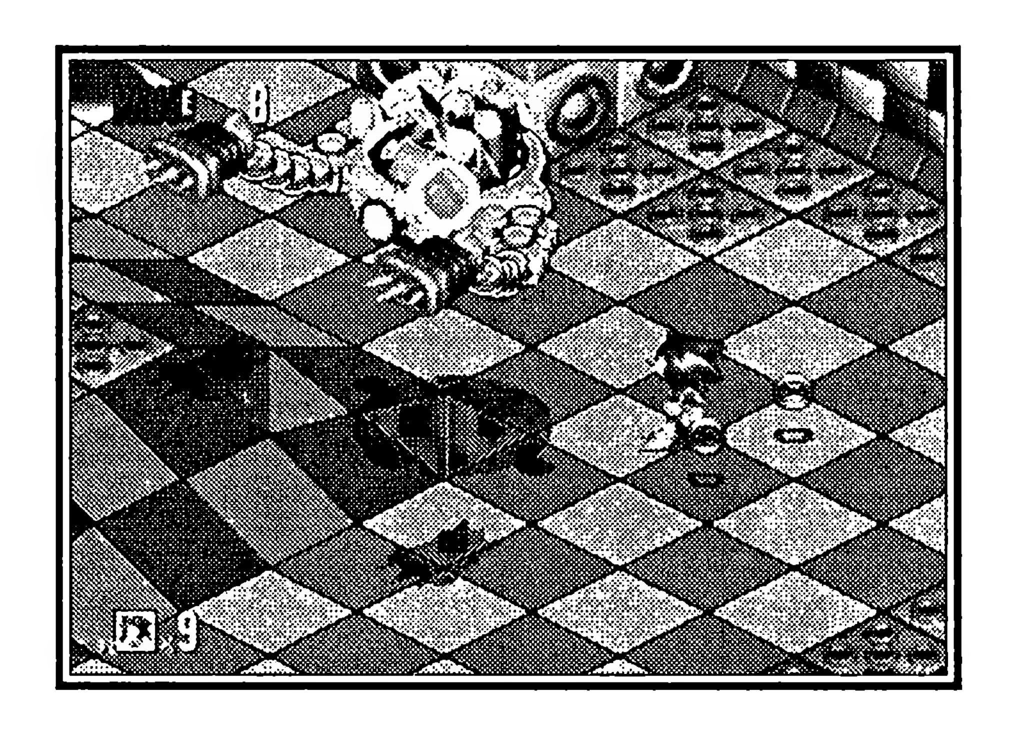
Вернувшись в игру, спуститесь вниз и двигайтесь через колючки вправо вверх. Добравшись до ускорителя, летите вперед и потом идите вниз. На пружине в вершине пригорка возьмите кольца и двигайтесь влево вниз, где найдете первого врага. Взяв птицу, идите обратно и двигайтесь вправо вниз, собирая кольца. Вы увидите внизу Кнукла и, если у вас есть пятьдесят колец, сможете попасть в его бонус. Если очков не хватает, соберите кольца рядом и идите вниз, а на развилке сверните влево вниз — сделав круг, вы не только соберете нужное количество колец, но еще и возьмете вторую птицу. Сделав это, двигайтесь на развилке вправо вверх и, перебравшись через несколько ям с иглами, вы доберетесь до следующей платформы, где найдете очередного врага, осу. Собрав призы, двигайтесь по желобу вниз и найдете еще одного врага — надувной пузырь, летающий над землей. Двигаясь дальше, доберитесь до





конца желоба и возьмите последнюю птицу. Соберите призы и двигайтесь по тропинке в самом низу желоба. Обойдя пушку и колючки, вы доберетесь до конца акта.

Акт 2



Спускайтесь вниз между пружин, собирая кольца, и скоро доберетесь до первого врага. Взяв птицу, идите вниз вправо по тропинке (снова собирая кольца, не устану это повторять) и найдете следующего врага. Перед вами большая платформа — двигайтесь влево вверх, пока не встретите третьего врага. Здесь же, поднявшись вверх и подпрыгнув на пружине, найдете синее сияние. После этого двигайтесь вниз по желобу (избегая колючек и штырей, вылезающих из черных дырок). Спустившись до конца канала, возьмите кольца внизу слева, пройдите вверх влево и возьмите еще одного петуха. Двигайтесь по тропинке вверх, возьмите в самом ее верху приз на уступе и на повороте летите вниз влево. Когда увидите развилку, поднимитесь на ней вверх и возьмите последнего петуха (а также несколько призов). После вернитесь и двигайтесь вниз. Пройдя несколько ям с колючками и собрав призы (в нижнем правом углу платформы есть желтое сияние), обойдите мины и поднимитесь вверх вправо, к воротам.

На ускорителе летите вниз и, оказавшись на большой платформе с пружинами, собирайте призы. Если у вас есть достаточное количество колец, можете взять бонус, причем один из сразу двух: пройдите в правую верхнюю часть платформы и найдите платформу с лисенком и Кнуклом. Но в любом случае итог будет один, — фиолетовый кристалл.

На платформе внизу возьмите первого цыпленка и двигайтесь по дороге через колючки и пружины вперед, пока не доберетесь до второго врага. Убив его, двигайтесь, собирая кольца, влево вверх, и скоро доберетесь до осы. Это третья птица в этом эпизоде. Поднимайтесь дальше по пружинам, собирая кольца, и найдете ускоритель. После него двигайтесь вниз вправо между пружинами и колючками и найдете еще двух врагов. Заберите птиц и завершите эпизод акта на обруче.

По трубе поднимитесь вверх и, пройдя влево вниз, убейте первого врага (и возьмите первую птаху). Пройдя немного выше, вы найдете еще одного, в форме летающего пузыря. Соберите здесь призы и при помощи пружины и надувных шариков (нажимая кнопку прыжка) запрыгните наверх. Возьмите желтое сияние на уступе и идите вверх. Скоро вы встретите жука с красным птенцом, возьмите последнего. Двигайтесь вверх вправо, убейте еще одного жука и спускайтесь по ступенькам вниз. Между колов (которые вылезают из черных дыр) убейте жука и после этого, по возможности собирая кольца, идите вперед по колючкам, непрерывно прыгая. Скоро вы достигнете конца акта.

Акт 3: Босс (Ходуля)

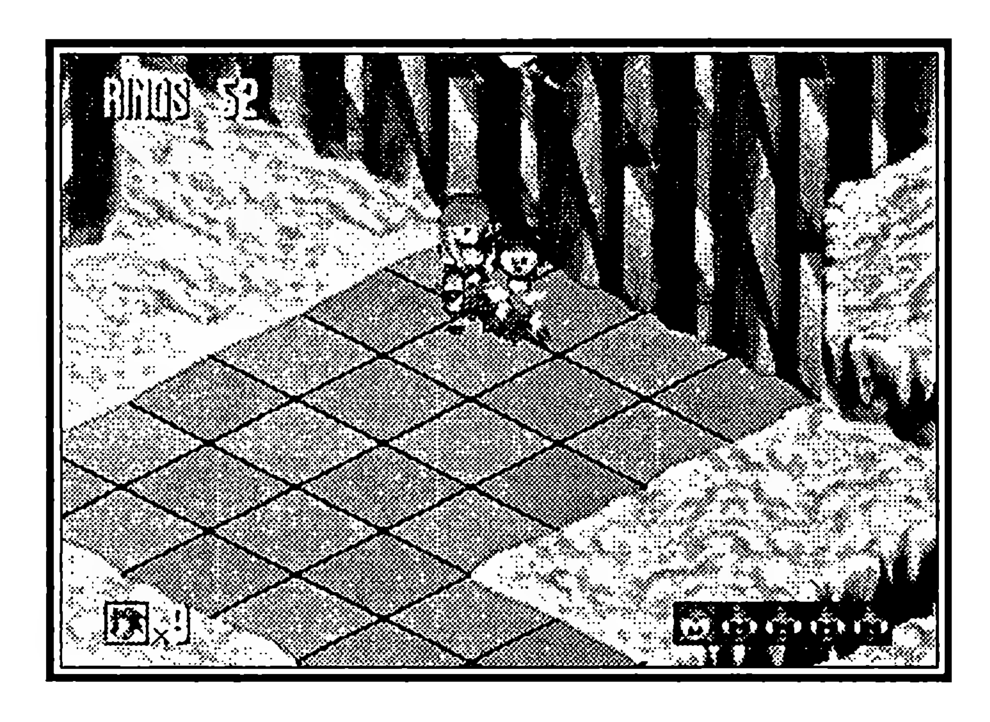
Поединок не так прост, как кажется, но все же элементарен по своему сюжету. Вам нужно просто в удобный для Соника момент прыгнуть на кабину робота и ударить его. Делать это можно как сзади, так и спереди, между ног врага, только здесь нужно быть

осторожнее. Основная проблема здесь, как и прежде, попасть в босса, а не мимо. Самое удобное положение, из которого можно бить босса, а точнее, единственное, — это когда он часто молотит лапами. Остальное же время лучше бегать вокруг пригорка, чтобы не получить лапой по морде.

Уровень 4: Бриллиантовая пыль

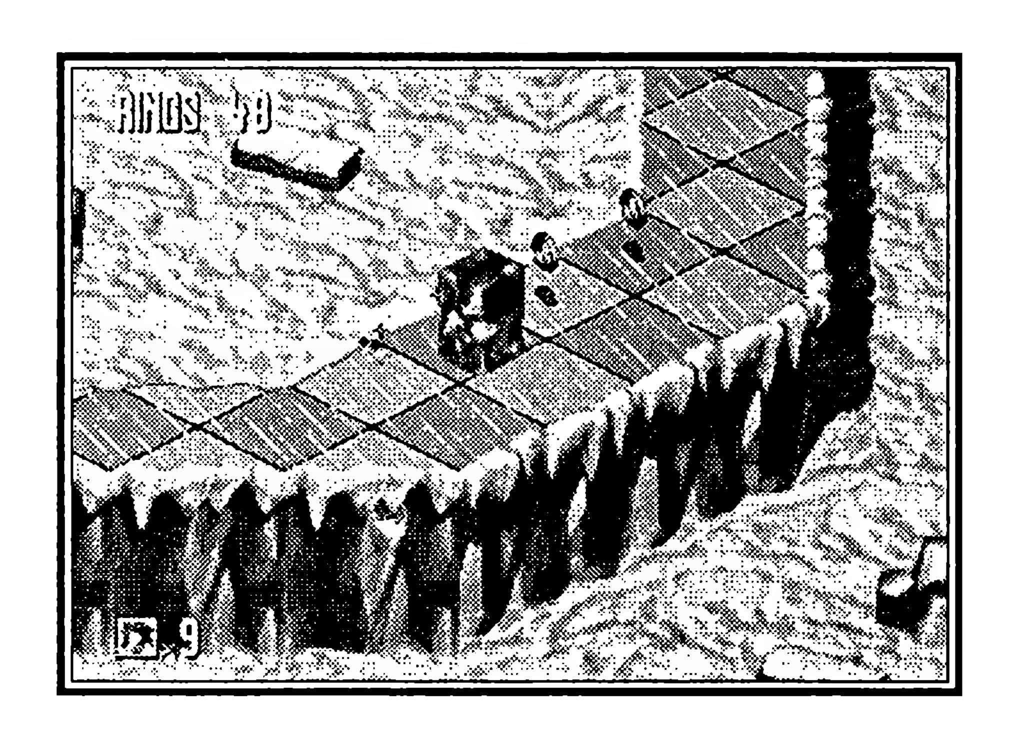
Акт 1

Съезжайте на мягком месте по дорожке, собирая кольца, и, когда остановитесь, поднимитесь немного назад, чтобы взять все пропущенные колечки. Всего после этого должно быть двадцать колечек. Прыгайте по ступенькам через колючки и, остановившись перед последней ступенькой, уловите момент, когда паровая труба не выпускает дым, и прыгайте влево вниз мимо снеговика (это не снеговик, а бомба, типа кассетной, что мы видели прежде). Упав с уступа, соберите кольца на тропинке и, перебравшись через снежную реку (провалиться в нее нельзя, можно только напороться на колючки внизу), собирайте кольца здесь, после чего уничтожьте снеговика — это первая птичка. Чтобы убить его без каких бы то ни было проблем, обходите снежки, которыми он бросается в Соника. Убив снеговика, вы получите глыбу льда, внутри которой сидит синий птенец. Еще раз ударьте по ней, и первая птаха ваша. Собрав пятьдесят колец, идите назад и по реке поднимитесь вверх (вверху есть еще шесть колец, можете добрать их здесь, чтобы было 50), где есть дорожка влево, — там вы найдете Наклза. При наличии нужного количества колечек вы сможете взять белый кристалл (правда, на сей раз это довольно-таки трудно).

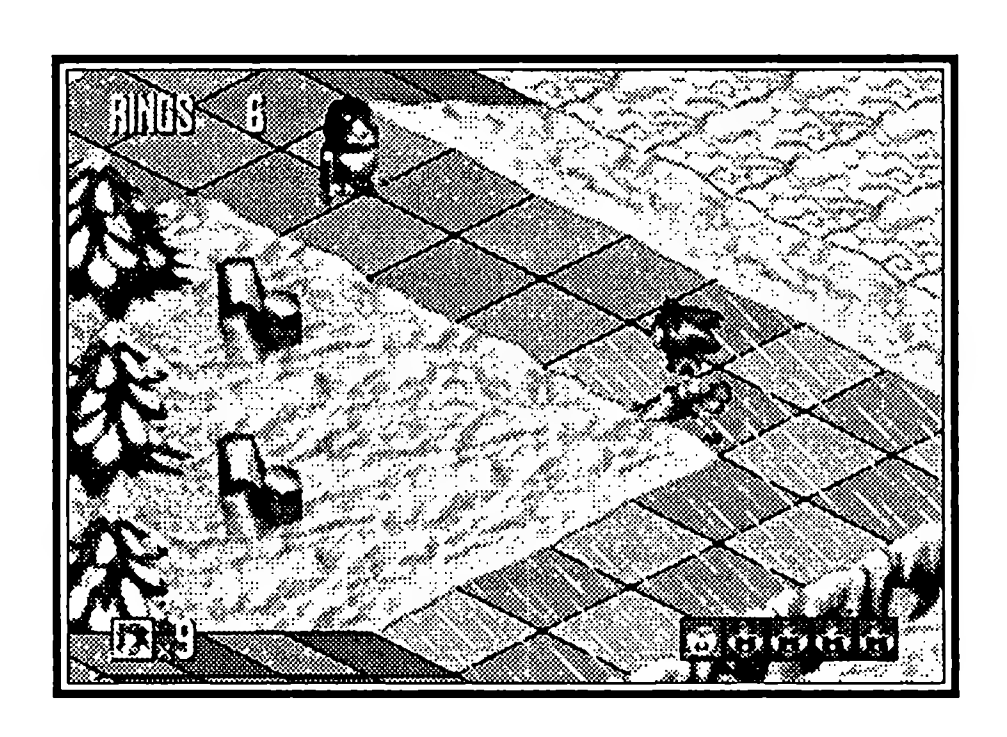


Поднимитесь по ступенькам через колючки и убейте пингвина, после чего поднимитесь еще выше (к обручу), на площадке убейте кролика, прыгающего на пружине, и еще одного пингвина. Пройдите направо вверх и, увидев первую колючку, дождитесь возле нее очередного пингвина, убейте его, как только он будет в радиусе досягания, и сразу же отбегите назад, чтобы не попасть под пар. Взяв последнюю птаху, доберитесь до обруча. Прыгайте и перебирайтесь в следующий эпизод.

Вылетев из люка, возьмите синее сияние слева между колючек, потом идите направо и, пройдя пружину в стене слева, с некоторого расстояния налетите на нее. Вас отбросит на противоположный берег (если провалитесь в яму, вернитесь к люку и начните все сначала). Доберитесь до трубы и станьте под пар — вы в качестве глыбы льда отправитесь в путешествие, где соберете много колец.







Сойдя со ступенек, убейте пингвина и прыгайте вниз через пушки. После этого, сойдя со ступенек, убейте еще двух пингвинов и соберите кольца. Перепрыгнув колючки, взбирайтесь вверх по реке и, увидев уступ, запрыгните туда. Убейте зайца (осталась одна птичка), перепрыгните колючки, расправьтесь еще с одним и завершите эпизод. Также можете сходить влево вверх и взять призы на пружине.

Летите вперед на ускорителе и, когда попадете на тропинку, вернитесь немного назад, влево, и соберите кольца. Затем двигайтесь вперед и, подлетев к первому снеговику-бомбе, станьте в правый угол и прыгайте, чтобы по вам не попало снежками. После этого совершите затяжной прыжок через остальных снеговиков и убейте пингвина (это первая птичка). Спуститесь по ступенькам и, перепрыгнув трубы, в верхнем углу разбейте снежный завал, чтобы открыть пружину. Запрыгните вверх, потом еще разок и разделайтесь с вертящимся снеговиком. Заберитесь выше по пружине и двигайтесь вниз по тропинке, пока не доберетесь до колючек. Перепрыгнув их, соберите кольца между пружин и пройдите влево, не поднимаясь на лестницу. Убейте еще одного снеговика и, взяв кольца и птичку, идите вверх по лестнице. Наверху возьмите еще одну птицу (заяц на пружине), соберите призы и идите направо, где завершите акт.

Акт 2

Идите по тропинке и убейте двух пингвинов. Обойдя снеговика-бомбу, перепрыгните колючки и собирайте призы на тропинке, спускаясь вниз. Пройдя пару труб и несколько поворотов, вы доберетесь до пружины, торчащей из стены. Обойдите ее и убейте вертящегося снеговика (четвертая птица). Пройдите (точнее, перепрыгните) трубу и на тропинке уничтожьте еще одного пингвина. Дойдя до конца тропинки, вы обнаружите там за стеной колючек обруч.

Выйдя из люка, возьмите кольца в экране и пройдите под аркой вверху. Выйдя из нее, катитесь вниз по спуску, собирая кольца. Спустившись по тропинке (на которой много колец, что радует), убейте снеговика и зайца, соберите кольца и, если есть желание, пройдите в самый верх и перепрыгните колючки в узком проходе — за ними стоит лисенок. Надо сказать, что для того, чтобы взять бирюзовый кристалл (на этот раз он такого цвета), вам придется весьма и весьма постараться.

После этого спускайтесь вниз (любой из двух дорог) и, попав на большую платформу, завершите поиск своих птах. Пройдя направо вверх, вы найдете и обруч.

Наступив на ускоритель, летите вперед и, когда увидите развилку (справа стоит снеговик-бомба и трубы), остановитесь. Если пройти немного назад, и только в том случае, если у вас уже есть пятьдесят колец, можно попробовать свои силы в очередном бонусе, попав к Наклзу через колючки. На этот раз, если вы собрали все предыдущие кристалл, Соник получит дополнительную жизнь.

Двигайтесь по тропинке вправо вверх и, обойдя две трубы и снеговика-бомбу, перепрыгните с разгона две колючки на вершине пригорка. После этого разделайтесь с

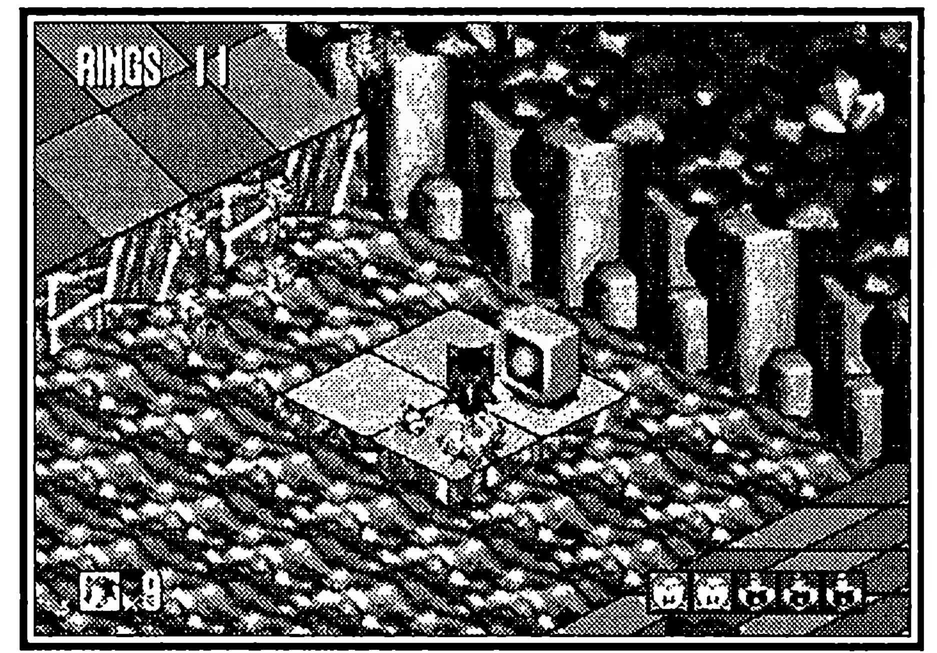
пингвином (первая птичка), еще одним (почти рядом) и, взяв синее сияние в тупике слева вверху, спускайтесь в лавину. Вам нужно просто перебраться пока что на противоположный берег (для особо нахальных — внизу слева по реке лежит жизнь), после чего, собрав кольца на уступе, уничтожьте вертящегося снеговика и, разбив сугроб над пружиной, заберитесь вверх. Убейте кролика на второй платформе, заберитесь еще выше мимо трубы и завершите акт. Переходим к поединку с боссом.

Акт 3: Босс (замораживатель)

Босс у нас все тот же, только немного изменилась его техника. Теперь летающий объект крутится вокруг собственной оси и по периметру тарелки выбрасывает пар, который способен вас заморозить. Чтобы убить врага, вам нужно ждать момента, пока он будет внизу (почти всегда, когда выбрасывает пар), и, прыгая через клубы ледяного воздуха, наносить удары.

Через некоторое время босс начнет выбрасывать снеговиков-бомб, но как с ними бороться, вы уже знаете, а обходить их довольно просто, поэтому ничего суперсложного вроде бы здесь нет.

Уровень 5: Аллеи вулкана



Взяв кольца, перепрыгните яму с лавой и на противоположном берегу вверху убейте первого врага, взяв, таким образом, и первую пташку. Взяв экран с кольцами, спускайтесь вниз по тропинке и, увидев следующего врага, осторожно подойдите к нему, не спеша и без разгона (впереди пропасть), и возьмите следующую птицу. После этого, собрав призы, перепрыгните пропасть, когда лава не будет из нее выпрыгивать, и возьмите птичку там. Помимо этого, приобретите также и золотую пыль (можете беспрепятственно ходить по лаве, правда, только некоторое время), после чего возвращайтесь назад и следуйте по тропинке вверх вправо. Спустившись немного вниз, вы найдете еще одного врага. Убейте его и прыгайте через канал, когда лавы в воздухе не будет. На противоположном берегу сразу же остановитесь и обойдите трубы с красным паром. Двигайтесь дальше, перепрыгните еще один провал и две трубы, после чего целую связку из облачков красного пара. На платформе, куда вы вышли, у вас есть возможность приобрести последнего птенца и завершить эпизод.

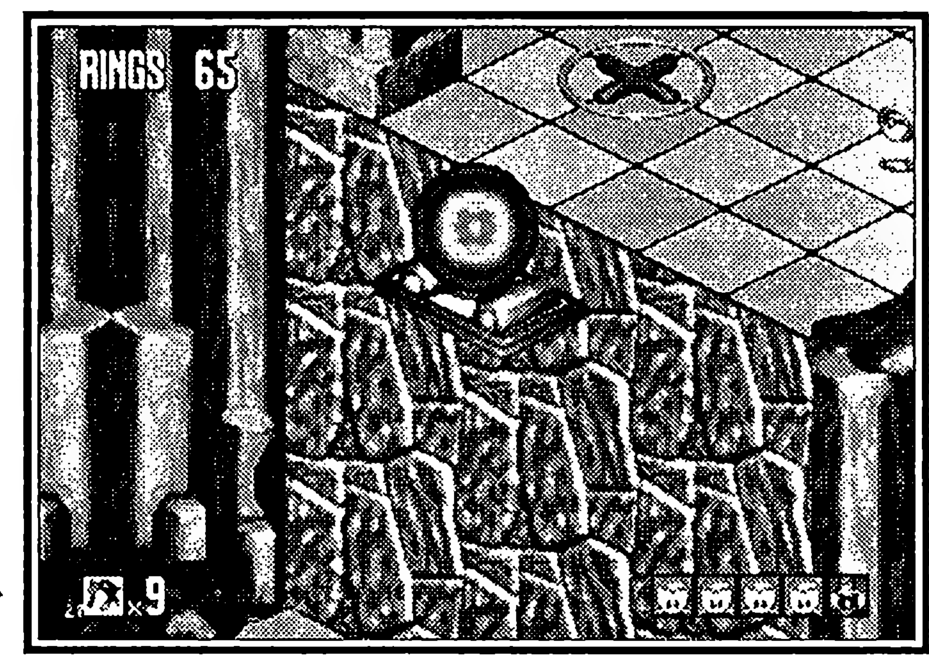
Здесь же у вас есть шанс взять и дополнительный приз. Разбейте третий снизу камень на полу, и под ним вы обнаружите яму. Пройдите в нее — на другом конце трубы вы обнаружите красное сияние. Вернувшись обратно, идите к обручу.

Выйдя из люка, двигайтесь вперед и возьмите первую птичку. После этого доберитесь до труб с красным паром (если у вас есть красное сияние, то Сонику не страшны ни пар, ни лава) и разбейте средний камень на лаве впереди. Под ним окажется такая же труба, как и немногим ранее — прыгайте в нее и перемещайтесь в другую часть эпизода. Убив здесь врага, пройдите наверх (если хотите взять бонус) и, поднявшись на лифте вверх (зажав кнопку B и проломив стену), найдите лисенка. После этого двигайтесь все же нижней дорогой, избегая становиться на камни, и скоро доберетесь до такого же лифта. Поднявшись на вершину горы и собрав оставшихся птиц, вы найдете обруч.

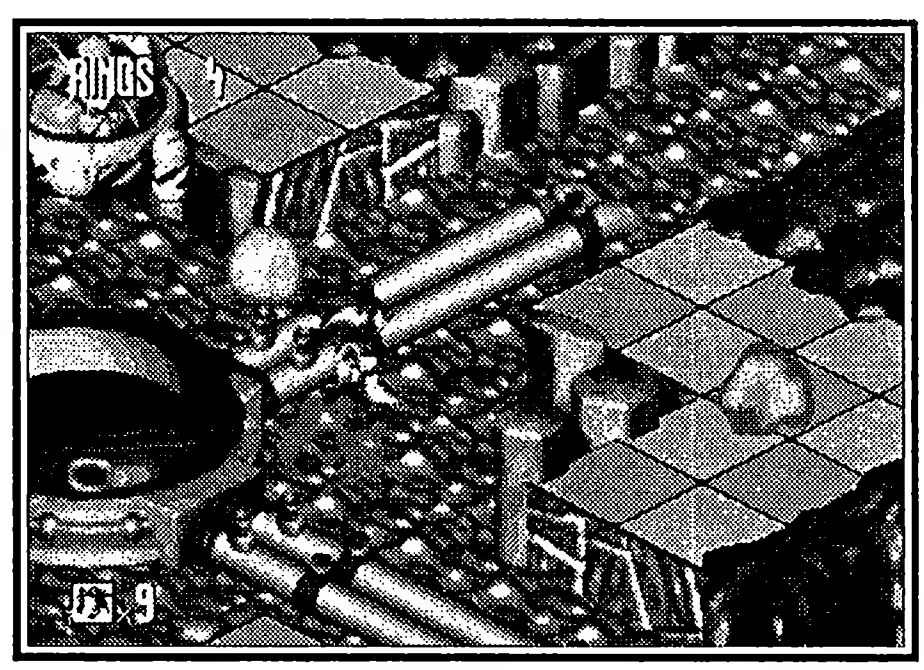


Спуститесь с уступа и, разогнавшись, перепрыгните провал. Пройдите мимо труб и поднимитесь на лифте вверх. Попав на платформу, разбейте средний камень над лавой и по трубе доберитесь до приза — красного сияния. Вернувшись обратно, возьмите первую птичку, пройдите мимо связки пара и убейте второго и третьего врага. Собрав призы, идите вниз до лифта (напротив, если у вас есть красное сияние, можете взять на островке призы) и поднимайтесь вверх. На платформе, куда вы попали, возьмите оставшихся птенцов и завершите акт.

Акт 2



Двигайтесь налево и пройдите через строй мин, после чего убейте первого врага. Взяв птицу, двигайтесь вверх и с разбега перепрыгните цепочку красного пара. Возьмите вторую птицу и перепрыгните вниз вправо на плиту, где стоит телевизор с красным сиянием. После этого выберитесь на нижний берег и идите вверх вправо. Перепрыгнув на летающую платформу, доедьте до противоположного берега и, став там на пружину, заберитесь на вершину горы. Здесь вы найдете следующую жертву (а также секретный ход еще к одному красному сиянию в среднем камне), после чего, собрав кольца, спуститесь слева вверху по тропинке вниз и возьмите еще одну птицу. Во втором сверху камне есть еще один проход, также ведущий к красному сиянию. Поднявшись вверх по тропинке, вы найдете еще один лифт и последнего врага вверху, там же, где и обруч.



Выйдя из люка, прыгайте вперед по островкам над лавой и скоро доберетесь до очередной серии камней. Под тем камнем, что стоит впереди всех по направлению вниз влево, скрыта дорога к жизни, под остальными же ничего нет. Пройдя сквозь связку красного пара, спуститесь с горки и на плавающей платформе достигнете другого берега (если у вас есть красное сияние, для Соника это не проблема), хотя можно пойти и другой дорогой, не спускаясь к лаве. Если хотите взять бонус, с платформы прыгайте направо вниз, на большой уступ, и, разбив там угловой камень и попав на платформу первого эпизода, побеседуйте с Наклзом. Правда, после этого придется возвращаться аж с предыдущего эпизода, но это ничего.

Выбравшись на платформу, убейте двух врагов, сходите по верхней дороге, поднимающейся на гору, на другой берег, убейте врага, возьмите приз и вернитесь, после чего идите вниз. Пройдя через трубы, возьмите последнего цыпленка и скачите через лаву вверх (можно вернуться назад и пойти по средней дороге). Поднявшись на лифте, вы завершите акт.

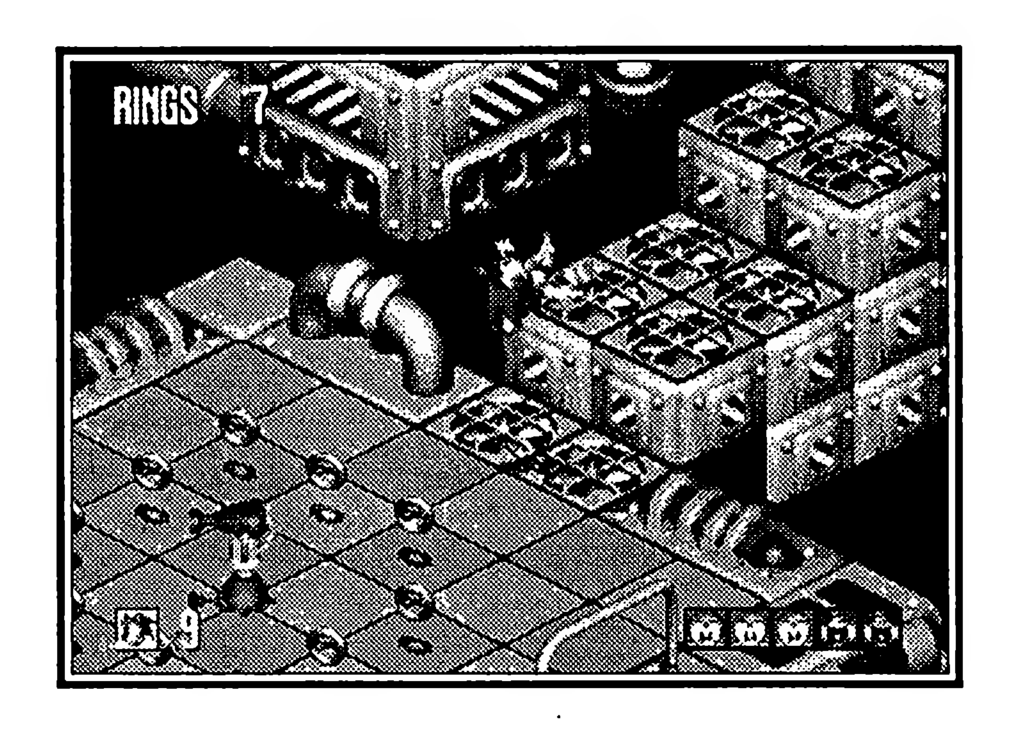
Акт 3: Босс (сердце вулкана)

Поединок с этим боссом очень сложен, по крайней мере, по сравнению с предыдущими (вместе взятыми, надо сказать). Чтобы убить его, вам придется постоянно бегать вокруг врага, который на этот раз неподвижен, и увиливать от огней, которые он пускает в вас. Бить босса нужно стоя на трубе, которая тоже иногда пускает газ, поэтому здесь также нужно быть достаточно внимательным. Лучшая тактика — разумно расходовать кольца и не хватать их сразу все.

Уровень 6: Генетическая лаборатория

Акт 1

Спуститесь с пригорка и убейте чудика внизу (он стреляет в вас синими облачками) — это ваша первая птичка в этом уровне. После этого возьмите синее сияние внизу слева и двигайтесь дальше вниз. По пути разделайтесь с заводной мышкой и спускайтесь по ступенькам. Вниз. Обратите внимание, что в ступеньки встроены вентиляторы, которые, когда включаются, могут поднимать вас в воздух. Спустившись вниз по ступенькам, осторожно, чтобы не попасть под обстрел пушки в центре площадки, убейте третьего врага (мышку) и по периметру площадки пройдите в пневмокамеру вверху слева. Войдя внутрь камеры, вы отправитесь в небольшое путешествие по трубам. На площадке, куда вы попали, возьмите двух последних птиц и, обойдя пушку, спускайтесь вниз. Обратите внимание: если у вас нет синего сияния, то на красной поверхности внизу вы стоять не можете — здесь постоянно проходит электроток.



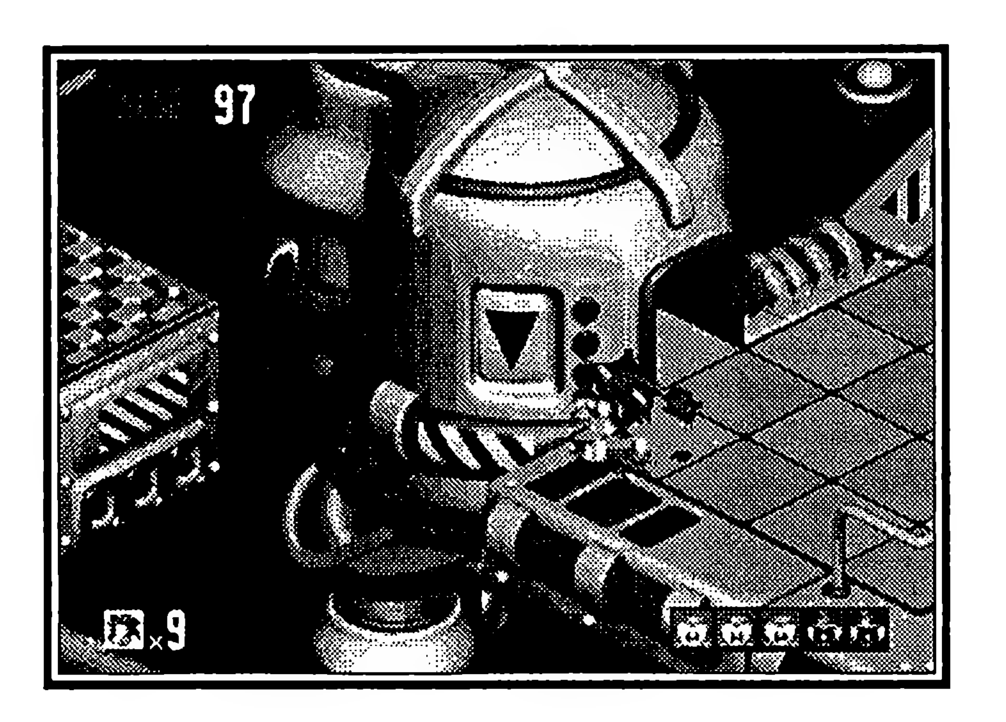
Сдав птичек в обруч, двигайтесь к ускорителю и летите вперед. Став на площадку, обойдите пушку и внизу слева убейте врага над электрополем (если нет синего сияния, придется прыгать), после этого — мышку около вентиляторов в центре, а также еще одного пузыря над полем справа. Затем двигайтесь вниз и, обойдя три кассетные мины, войдите в вакуумную камеру.

На площадке внизу возьмите двух оставшихся птиц (будьте осторожны с вентиляторами) и пройдите к обручу вверху справа. Начав новый эпизод, подпрыгните на пружине, и, собрав кольца и первую птицу, войдите в камеру. Выйдя из нее, соберите птичек, что находятся во врагах здесь, и, обойдя пушку, поднимитесь по ступенькам вверх — здесь найдете последнюю птицу и путь к концу акта. Кстати, если пойти в камеру на предыдущей площадке, можно взять жизнь и кучу колец, после чего вернуться обратно.

Акт 2

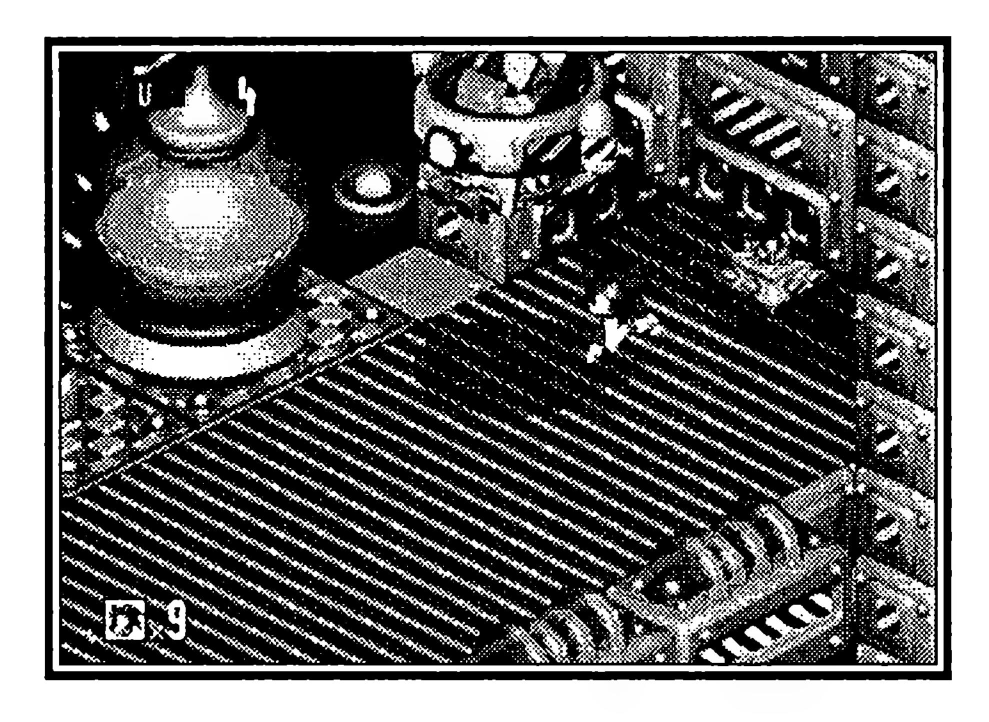
Двигайтесь вниз мимо пушки, войдите в камеру и съездите за первой птахой (чтобы ее взять, придется прыгать по электрополю), после чего вернитесь на прежнее место и используйте ускоритель немного выше. На площадке, обходя пушку, возьмите вторую птицу (мышь), а также синее сияние и пройдите в камеру вверху справа. Перед вами большой спуск, и Сонику нужно найти здесь оставшихся птиц. Чтобы сделать это, вам придется полазать по платформам спуска (с большим риском свалиться вниз) и посе-





тить платформы слева (одна, почти в самом низу) и справа (две, вверху и внизу), после чего пройти вправо в самый угол и добраться до обруча.

Спустившись по трубе на площадку, пройдите сначала налево и, перепрыгнув колючки, заберитесь вверх и убейте первого врага. Вернувшись вниз, двигайтесь дальше влево через колючки и, попав на следующую боевую арену, обойдите пушку и заберите птицу в заводной мыши, а также соберите призы. После этого идите еще ниже, спуститесь с пригорка, обогните пушку и взберитесь по платформам наверх, где найдете еще одного врага. Пройдя по трубе, на новой платформе убейте последнего чудика и войдите в последний обруч. Переходим к поединку с боссом.



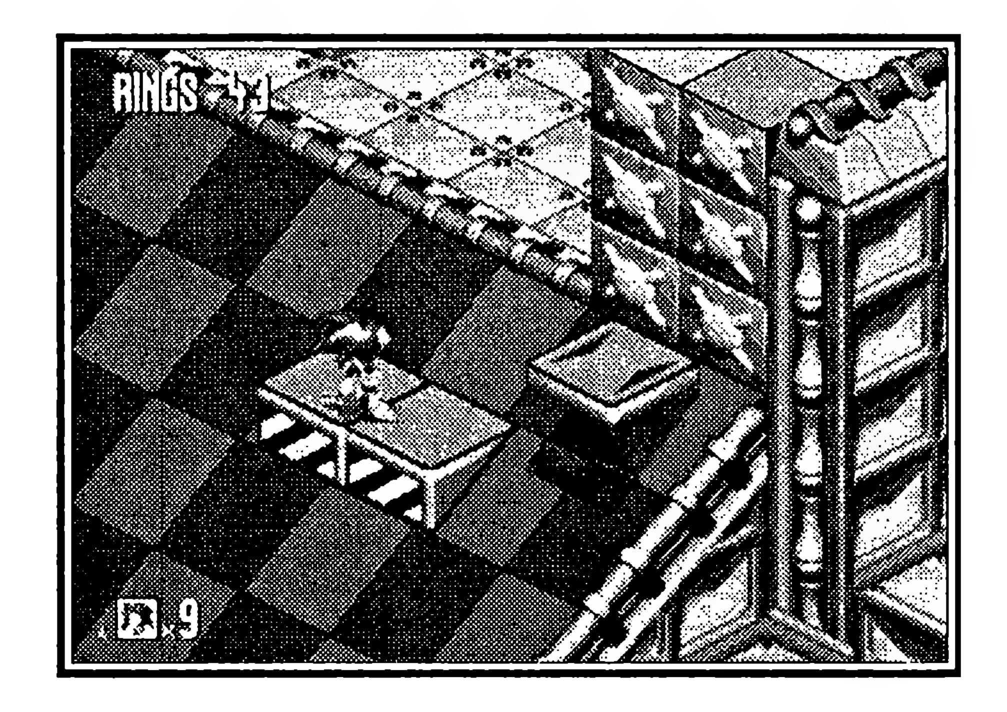
Акт 3: Босс (на конвейере)

Поединок, нужно сказать, весьма прост. Вы бегаете по конвейеру, который движется в противоположную сторону, и изредка, когда босс опускается вниз, нападаете на него. Основная проблема — колючки, которые выходят из машины, но их довольно просто обходить, если двигаться по краю и перепрыгивать время от времени. Когда босс опускается вниз, он начинает стрелять, поэтому в такой момент нужно быть сбоку от шара или сзади и тогда нападать.

Уровень 7: Марионетки в панике

Акт 1

Собрав кольца на платформе, разбегитесь и прыгайте через электрополе как можно дальше, чтобы заодно перескочить еще и пушку внизу. Приземлившись на большой платформе, пройдите направо вверх и, убив большого жука, который стреляет в вас серыми шариками, разбейте колбу с первой птичкой. Теперь спуститесь в самый низ, мимо пушек к рубильнику, пройдите по тропинке с вентиляторами влево вниз и возьмите синее сияние. После этого подойдите к рубильнику и ударьте по нему, чтобы ручка повернулась, после этого конвейер справа внизу начнет двигаться в обратную сторону, и вы сможете пройти по нему на скоростную дорожку. Сойдя с нее, возьмите кольца (экран) и пройдите через вентиляторы. Перед вами сразу несколько кассетных мин. Перепрыгните самую левую и быстро пробегите вперед, только после этого вернитесь и запрыгните на передвигающуюся платформу, с которой заберитесь наверх. Пройдите полосу вентиляторов и электротока (если у вас уже нет синего сияния, перепрыгните вторую, а возможно и первую), и, когда пушка вверху вас не видит, пробегите по правой стороне дорожки до конца, где найдете вторую птичку. Пройдите влево вверх и запрыгните на правый уступ. Пройдя по вентиляторам, вы убьете еще одного паука и возьмете зеленого птенца в колбе. Вернитесь после



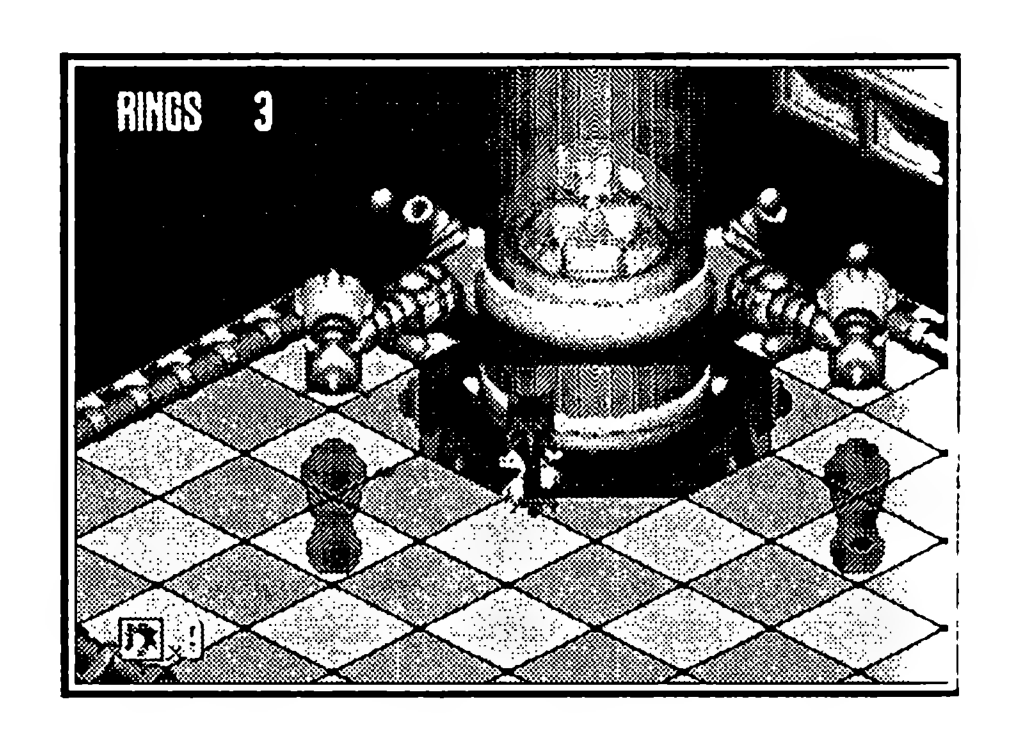
этого немного назад, где находится подъем влево вверх, и по нижней из двух дорожек заберитесь на ступеньки с вентиляторами. По ним заберитесь наверх. Здесь убейте паука и сходите вниз, где на площадке найдете еще двух птиц, но не заходите в камеру, что находится там, а, вернувшись назад, войдите в предыдущую. Она отправит вас в другую часть эпизода. На выходе вы увидите мину и экран рядом с ней. Пробежав мимо, вы заставите мину сработать, после чего приз можно взять.

Заберитесь по одной из двух дорожек вверх влево и, обойдя пушки, переключите рубильник. Теперь спуститесь обратно и езжайте на конвейере до выхода. Пробежав электрополе, убейте паука и войдите в обруч. На этом первый акт окончен.

Акт 2

Соберите кольца на площадке, насколько это возможно, и после этого, не вступая в драку с пауком и пушками, зайдите в камеру. Попав на новое место, по желанию, можете пройти сразу направо и, обойдя пушку, взять синее сияние, после чего, загрузившись в камеру, появиться у первого телепорта. Оттуда вы все же придете снова ко второму. Выйдя из него, идите вниз на конвейер и летите вперед по скоростной дороге. Выйдя в новом месте, двигайтесь вперед осторожно: на тропинке стоят лучевые пушки (они вам не грозят, если у Соника есть синее сияние), а внизу установлены кассетные мины. Обогнув последние, разберитесь с двумя вертолетиками и пауком, потом еще с одним вертолетом вверху на тропинке. Заметьте, кстати, что здесь вам не нужно собирать птичек — шкалы с птенцами у вас нет. Обогнув две лучевые пушки, заберитесь на пригорок и, перепрыгнув мины, войдите в камеру.

Выскочив на верхнем этаже, перепрыгните пушку и два излучателя и станьте на конвейер. Он доставит вас на участок ниже. Перепрыгните пушку, убейте паука и вертолет и соберите призы. Вверху, обойдя пушку, войдите в камеру, которая доставит вас после долгих скитаний на узкую тропинку. Двигайтесь вперед, обходя пушки и убивая пауков, и скоро доберетесь до лифта. Став на него, вы подниметесь до двигающихся платформ и сможете по ним взобраться на большое поле. Разберитесь в первую очередь с пауком, а потом и с вертолетами. После этого станьте посередине площадки и бегите вверх, а достигнув пространства между двумя пушками, прыгайте вперед. Убив еще одного вертолетика, вы сможете на очередном лифте подняться вверх. Чтобы паук не смог по вам попасть, как только увидите его, спрыгните назад с лифта и езжайте снова, тогда он будет бросать шарики в другую сторону. После того как соберете призы, станьте на верхнюю кромку дорожки и мимо пушки забеги-





те наверх, перепрыгнув мину. После этого заставьте сдетонировать оставшиеся мины, убейте паука и пройдите мимо пушки. Пройдя еще ниже, войдите в ноздрю огромной маски — вы закончили второй акт.

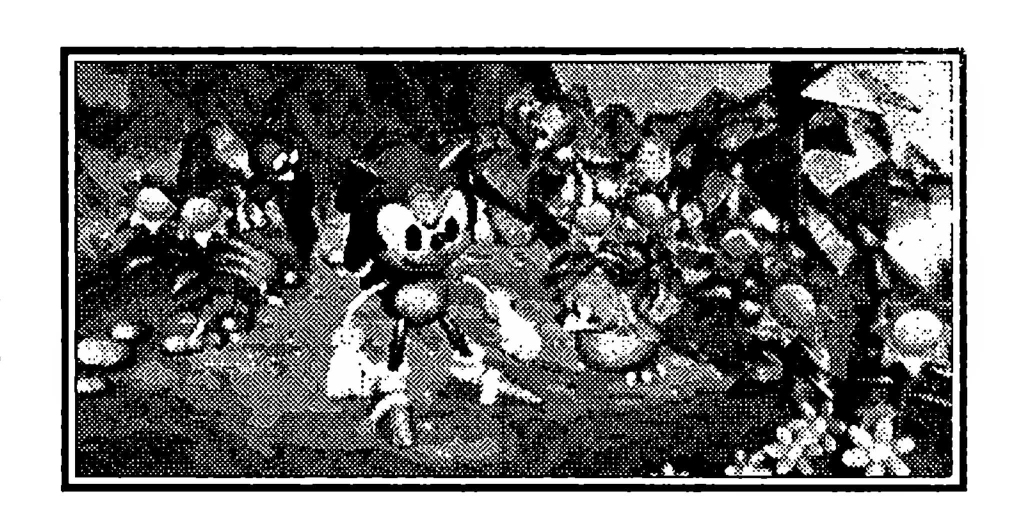
Акт 3: Босс (кибермеханизм)

Поединок очень простой, особенно если знать, что делать. Основные ваши действия: крутитесь посередине площадки, чтобы серые шары вас не достали. Когда приноровитесь немного, начинайте провоцировать руки робота, чтобы они пытались вас ударить. Для этого нужно некоторое время постоять под какой-нибудь из них и вовремя смотаться, когда та занесется для удара. После того как рука замрет внизу, подходите к синей кнопке сзади нее и бейте по ней. Когда обе руки будут уничтожены, на площадке откроется люк и вы сможете туда спуститься.

Здесь вам противостоит тот же босс, но намного более сильный: вам нужно удрать от огней, которые выпускают его руки, и после этого уничтожать их. Принцип тот же, что и с шариками, но все гораздо сложнее, вследствие чего вам придется изрядно попотеть. Причем руки действую попеременно, что добавляет некоторые неудобства.

На третьем этапе поединка все вообще предельно просто. Босс орудует двумя пушками, которые стреляют отпружинивающими синими комками, и спасенья от них казалось бы, нет, но все намного более просто, чем есть. Становитесь в один из верхних углов, и комки вас там не застанут, а вы сможете иногда бить кнопки, которые сейчас также мигают поочередно. Хотя иногда комки залетают и туда, но все легче.

Финальный поединок



На первом этапе поединка вам нужно уловить момент (а до этого не попасть под обстрел пушек), когда босс начнет двигаться вглубь площадки, и напасть на него. После этого переходите на следующую зону. Здесь нужно убежать от огней. Когда их будет два, босс снова двинется вглубь и вы сможете наподдать ему еще разок.

Попав на узкую платформу, бегайте под двумя руками босса, пока они, проутюжив зону, не исчезнут. Теперь появится сам босс, ударьте его и бегите на следующий участок. Здесь, уйдя от ракет, которые выбрасывает босс, вы после второго захода ударите еще разок врага. Попав на следующую, прыгайте в одном из верхних углов, уходя от шариков, и, когда босс начнет двигаться, пните еще разок нехорошего, после чего все начнется заново: пушки, огни, лапы и шарики. Если делать по одному удару за раз, то на второй шариковой пушке босс загнется.

Подравшись с Роботником таким образом, вы в финале посмотрите несколько заставочек, после чего перейдете к титрам. Все, игра закончена, ждем новых приключений! Но напоследок код доступа ко всем уровням и бонус-зонам.

1. На главной заставке введите код B, A, →, A, C, ↑, ↓, A — вам откроется доступ на экран уровней.

2. В этом режиме, нажимая кнопку A в паузе, вы сможете переставлять эпизоды.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

SPLATTER HOUSE 2

МЕРЗКИЙ ДОМ 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Одна из самых жестоких и мерзких игр, которые выходили для Сеги, сделанная компанией, славящейся именно такими проектами. Вам предоставляется возможность всласть поколошматить отвратительных монстров, побродить по страшным закоулкам Мерзкого Дома и расправиться с целой кучей боссов. Игра сделана просто прекрасно, качество графики и игрового процесса стоит на высшем уровне, и вам не придется корить себя за то, что вы приобрели картридж или просто взяли его поиграть. Чтобы дать вам убедиться в данном предположении, предлагаю внимательно прочитать все нижеследующее, куда входит и полное прохождение. Последнее поможет вам в трудном месте или просто более качественно пройти игру.

Немного о сюжете. Мерзкий Дом — это на самом деле целый замок, в котором поселилось древнее божество, олицетворяющее вселенское зло, вырвавшееся из преисподней. Герой игры, человек по имени Рик, заключил сделку с божеством, которое предоставило ему в пользование неведомые до сих пор силы. Взамен божество попросило самое дорогое, что есть у Рика. В тот момент, когда заключался договор, Рик не смог подумать, что в его жизни есть что-то дорогое... Но совсем скоро он влюбляется в прелестную девушку. И, естественно, божество забирает именно ее. Вдобавок, Мерзость требует, чтобы Рик стал ее приспешником. Герой отправляется в Мерзкий Дом, чтобы освободить свою возлюбленную и избавиться от оков чудовищной сделки.

Меню и загрузка

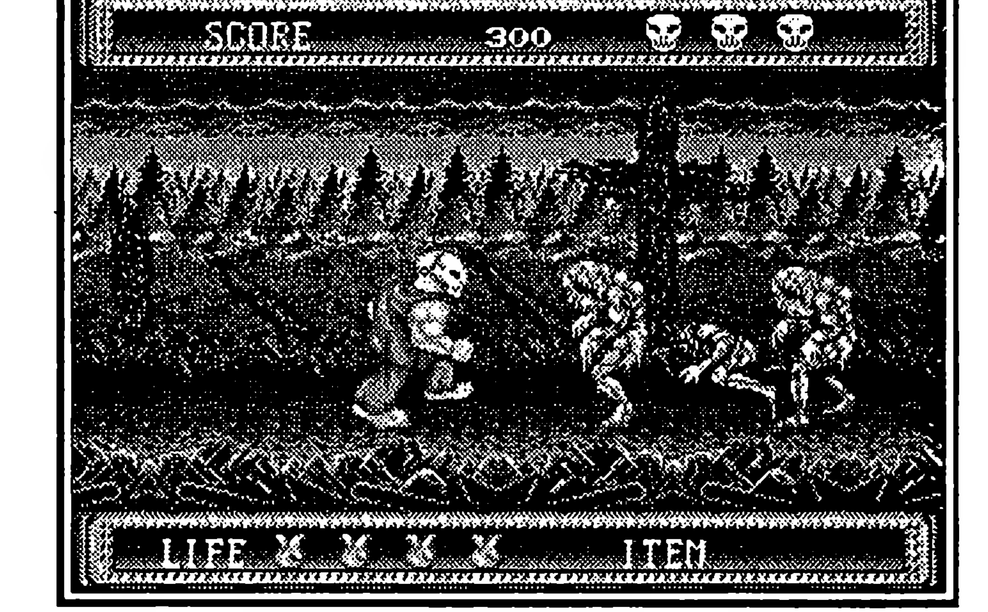
На главной заставке, нажав кнопку Start, вы увидите меню из трех пунктов. С первым из них не возникает никаких нареканий — это Start Game, который отправит вас непосредственно в игру. Далее идут Options и Password. Зайдя в меню опций, вы увидите стандартный набор возможностей изменения функций игры:

Level — уровень сложности, его можно ставить в пределах трех пунктов: Normal стоит по умолчанию, еще можно выбрать Difficult и Game Master. Они, соответственно, сложнее, чем нормальный режим.

Sound Test — прослушивание звуков, которые вы сможете найти в игре.

Control — установка одного из двух способов управления.

Exit — выход в предыдущее меню.



В меню ввода пароля вы увидите достаточно сложную систему ввода слов, когда вам нужно будет составить целое словосочетание из обрывков слов, что имеются в библиотеке кодов. Только сложив нужную комбинацию и нажав затем Game Start, вы сможете загрузить пароль. Кстати, вот вам пароли на все уровни:

Level 2: EDK — NAI — ZOL — LDL.
Level 3: IDO — GEM — IAL — LDL.
Level 4: ADE — XOE — ZOL — OME.



Level 5: EFH — WEI — RAG — ORD.
Level 6: ADE — NAI — WRA — LKA.
Level 7: EFH — XOE — IAL — LDL.
Level 8: EDK — VEI — IAL — LDL.

А мы отправляемся дальше, и теперь рассмотрим то, что творится на игровом экране.

Меню экрана

Параметры нашей с вами игры располагаются сразу в двух местах на игровом поле. Верхняя строка содержит три пункта:

Score — количество набранных за игру очков.

Pause — появляется только после нажатия кнопки Start.

Черепа в правом углу — это количество жизней.

В нижней строке состояния вы найдете еще два параметра. В левом углу располагается ваша жизненная энергия, которая по виду представляет из себя пузырьки с кровью (сначала их четыре). В правом углу располагается ниша для предметов, которые вы берете во время игры.

Теперь перейдем к более приземленным вещам.

Управление

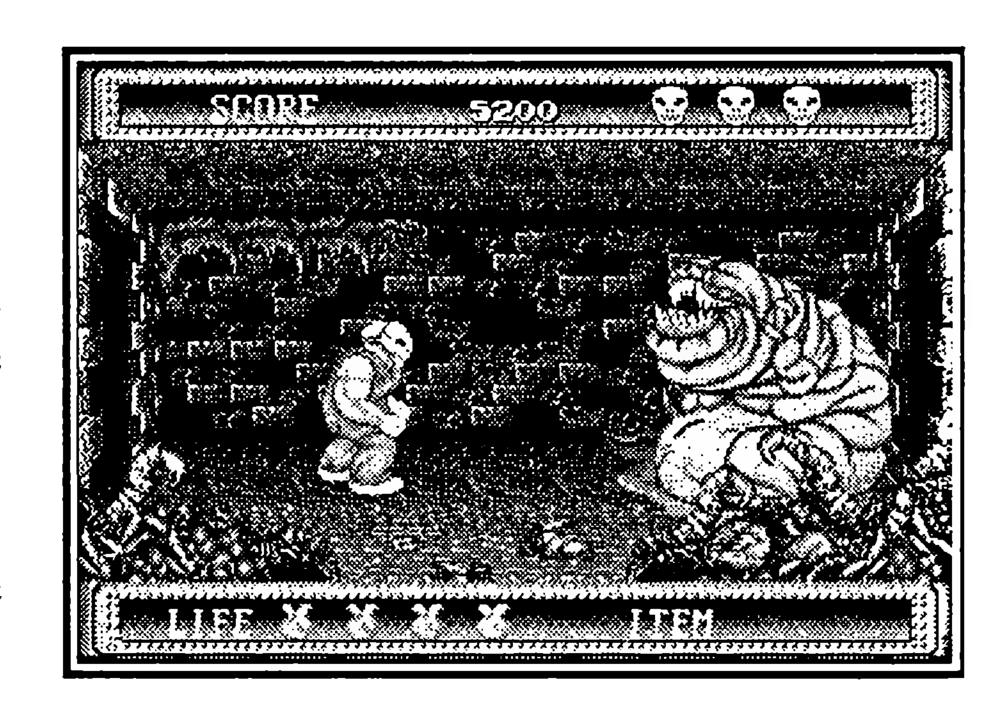
Кнопка Start — пауза в игре.
Кнопки А и С — прыжок.
Кнопка В — удар.
Кнопки D-pad — движение.
Кнопки В+ВНИЗ — удар ногой сидя.
Кнопки А или С + В — удар в прыжке (нога или другое оружие, кроме руки).
Кнопка ВНИЗ — поднять предмет.

Полное прохождение

Уровень 1: Возле дома твоего...

Поднявшись с земли, идите вперед. Перед вами начнут возникать безголовые монстры, немного похожие (по осанке) на человека, но при ударе кулаком им в область шеи вы увидите кучу зеленой мерзости, что вылетает из развернутого туловища. Одного удара вполне достаточно, чтобы проложить себе путь через гадов. Не обращая внимание на дергающихся в конвульсиях гадов, валяющихся на обочинах, идите вперед. Скоро из одного из врагов (он будет прятаться за спиной второго) выскочит фиолетовая мразь — ее нужно сбить на лету, когда она подлетит к вам, либо дать пинка сзади. Скоро вы доберетесь до ямы с фиолетовыми троглодитами внизу. Убейте мразь, которая догонит вас сзади, и, дождавшись, пока еще один враг свалится к фиолетовым чудикам, перепрыгните ямку. Пройдя немного вперед, подберите палку (кнопка ВНИЗ). Вот теперь пошло веселье. Мрази одна за другой расплываются по стенкам в печальных позах и стараются близко не подходить. Только вот троглодиты

немного достают — им ваше махание на уровне головы нипочем, если только они не прыгают на вас. Придется отбиваться от них сидя или действительно «ловить момент», когда враг находится в свободном полете. Кстати, обратите внимание: не всем троглодитам есть до вас дело. Кое-кто предпочитает свежую падаль, валяющуюся на дороге. Поэтому, если такой враг сразу на вас не напал, знайте, что он отдал предпочтение другому. Довольно скоро вы доберетесь до ворот, пройдя через которые, окажетесь в комнате первого босса.



Босс

Этот босс достаточно сложен, если не знать, как к нему подойти. В прямом смысле этого слова. Вам нужно всего лишь подойти к нему и начать бить пузатого слизняка. Для этого, как только начнется поединок, прыгните на него и нанесите удар ногой, после чего станьте вплотную, чтобы слизь, которую он бросает изо рта, перелетала вас, и постоянно бейте рукой. Врагу хватит что-то около десяти ударов, после чего вы отправитесь в следующий уровень.

Уровень 2: Лифт — это секретный проход?

Да уж, действительно секретный проход... Если только на нем возят уголь? В общем, довольно опасное местечко, где вам и голову могут оторвать, да еще и попрыгают на ней сначала. Монстры здесь немного другие, чем в предыдущем уровне — это зеленые чудики, которые, как я уже сказал, довольно хорошо умеют прыгать. Поэтому будьте внимательны и вовремя распознавайте опасность, чтобы срубать налетающих со всех сторон врагов.



Когда лифт остановится, вы выйдете из него. Теперь Рику предстоит путешествие по длинному темному коридору. Лишь изредка кое-где поблескивают люминесцентные лампы, да еще хорошо, что враги видны в такой темени. Здесь, замочив зеленого чудика, такого, как вы видели в лифте, вы увидите нового врага — фиолетового монстра. Не спешите подходить к нему — монстр хотя и медлителен, но у него очень длинные руки. Вам нужно дождаться, пока он ударит перед собой, и только потом подойти самому и надавать врагу по почкам. Учтите, что фиолетового монстра можно убить только с двух ударов. Встретив сразу двух таких врагов, будьте готовы к тому, что первый прыгнет на вас, а второй будет непрерывно бить рукой. В таком случае, срубив первого, сядьте и бейте ногой, когда к вам подойдет второй.

Добравшись до окровавленных колючек, перепрыгните их и потом пройдите по появляющимся из пола иглам. Будьте осторожны, чтобы не оказаться «в ненужном

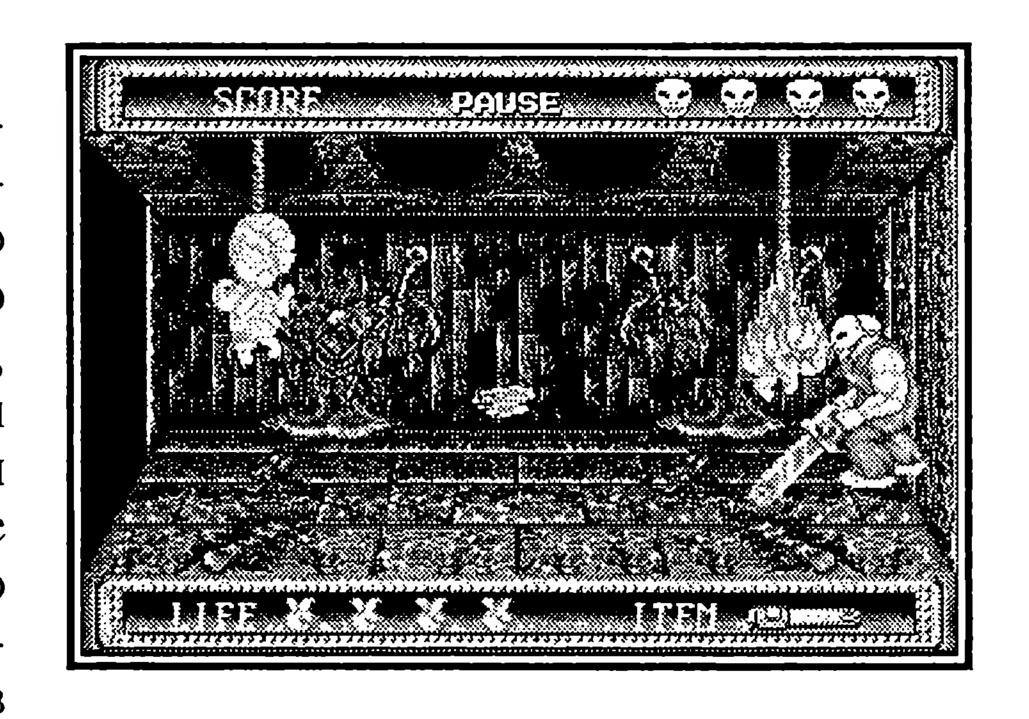


месте в неподходящее время». Скоро, разбивая вдребезги фиолетовых монстров, вы доберетесь до оружия, валяющегося прямо на полу. Это, извините, кость. Бедренная, самая натуральная кость. Хватайте ее (предварительно расправившись с монстром, налетевшим сзади) и крошите головы гадов, напирающих на вас. В скором времени доберетесь до серии колючек. Крайние из них постоянные, а те, что в середине — периодически появляются. Не спеша, осторожно, чтобы не переборщить, перепрыгните колючки, чтобы не наколоть на них свой зад. Здесь перед вами новые враги — склизкие кички, которые сваливаются с потолка и потом ползут на вас. Подойдя к такой вражине, пните ее и потом быстро пройдите мимо, чтобы не потерпеть от гада. То же самое и дальше — ударив врага, быстро проходите мимо, и тот уползет влево. Скоро вы доберетесь до второго босса.

Босс

Этот босс намного сложнее предыдущего. Представляет он из себя огромную бугристую голову, которая пускает в вас шарики. Иногда морда открывает пасть и бросает еще какую-то фигню. Чтобы победить врага, вам нужно избрать следующую тактику: подойдя вплотную, прыгайте и бейте голову ногами, пока шарики не зайдут к вам в тыл. Тогда начинайте отбивать шарики и, когда пасть откроется, чтобы выбросить в вас что-то, перепрыгните это. Затем начинайте заново, и так пока мордашка не закончится. То есть не выкатит зенки.

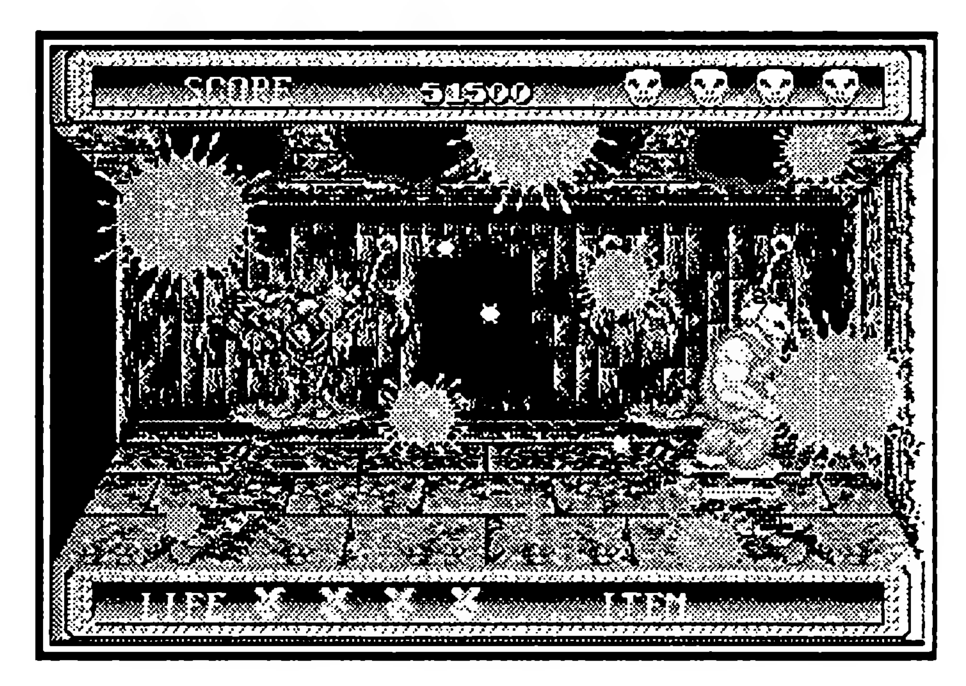
Уровень 3: Адская река



Двигаемся вперед и, не спеша разделавшись с первым фиолетовым монстром, замечаем, как второй, неожиданно для самого себя, сваливается в лужу с троглодитами. Что ж, туда ему и дорога. Подойдя к краю лужи, дождитесь, пока троглодит, выпрыгнувший справа, исчезнет, либо погибнет от вашей ноги. После этого прыгайте через препятствие на островок и дальше прямо на фиолетового гада. Отбив ему почки, подойдите к следующей луже — на вас выпрыгнет зубастик. Убив его (нужно предварительно отойти немного назад), прыгайте через две лужи и садитесь на островок между второй и третьей, чтобы пропустить над собой еще одного врага. Перепрыгнув и эту лужу, прибейте мразь, что прыгает через лужу, и затем сигайте еще через два болота, обождав троглодитов. Двигайтесь вперед, уничтожая фиолетовых гадов (в том числе и прыгающих), и скоро доберетесь до двух луж, между которыми прыгает гад. Прыгайте на него и бейте ногой либо рукой, чтобы тот свалился в лужу. Сделав шаг вправо, дождитесь «полета» рыбы и, отойдя немного назад, сбейте ее. Прыгайте по островкам и бейте чудовищ, засевших на них, а также рыб.

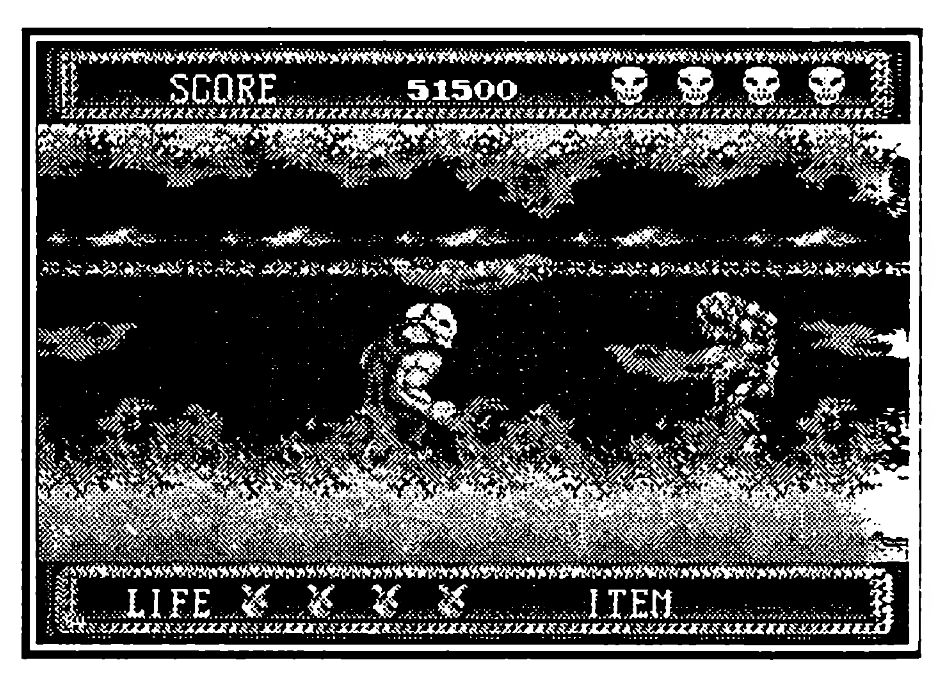
Босс

Босс очень сложный, и бить его придется в несколько этапов. Во-первых, это поединок с двумя адскими инструментами — бензопилой и огромными ножницами. Для



начала вам придется сбить ножницы, так как они летают на наиболее опасном от вас расстоянии. Сбив их, поднимите и забросьте куда подальше, либо оставьте лежать до лучших времен. После этого поймайте бензопилу и бейте ее до тех пор, пока она не окажется на полу. После этого хватайте и быстро отходите в какой-нибудь угол. Теперь начинается вторая фаза поединка. С бензопилой наперевес начинайте крошить по очереди кровавых эмбрионов, спускающихся сверху на веревках. Избегайте их плевков и старайтесь не выходить на середину экрана, когда врагов нет, — вполне возможно, что скоро они появятся, причем в еще большем количестве. Когда эмбрионы выскакивают вдвоем посередине экрана, прыгайте на них и на лету бейте пилой сразу двоих, после чего повторите операцию. Совсем скоро все эмбрионы разлетятся на части, а вы перейдете на следующий уровень. Правда, перед этим придется еще шмякнуть кровавую морду в центре экрана, но это уже факультатив.

Уровень 4: Я вижу дом!



Как только начнется игра, наращивайте скорость — очень скоро сзади на дороге появится зверский монстр-осьминог, который будет неотступно преследовать Рика. Идите вперед, изредка подпрыгивая и убивая ногами монстров (при ударе рукой герой теряет время). Рукой бейте только в том случае, когда уверены, что щупальца не дотянутся до вас. Довольно скоро вы выберетесь на остров, где стоит особняк вашего главного врага.

Двигайтесь вперед — перед вами появятся новые враги. Это монстры, которые выскакивают из синих крутящихся капель (ударив монстра, вы избавитесь от него навсегда), а также «туманные лица». Вторые — самые опасные враги здесь. Если от первых можно отбиться, то со вторыми придется договариваться. То есть не договариваться, а отбиваться достаточно долго. Если голова нападет на вас, она не отнимет у Рика энергию, но запутает его в управлении, и тот потеряет ориентацию. С этим можно мириться, но впереди новые враги и новые препятствия, поэтому лучше всего лица убивать.

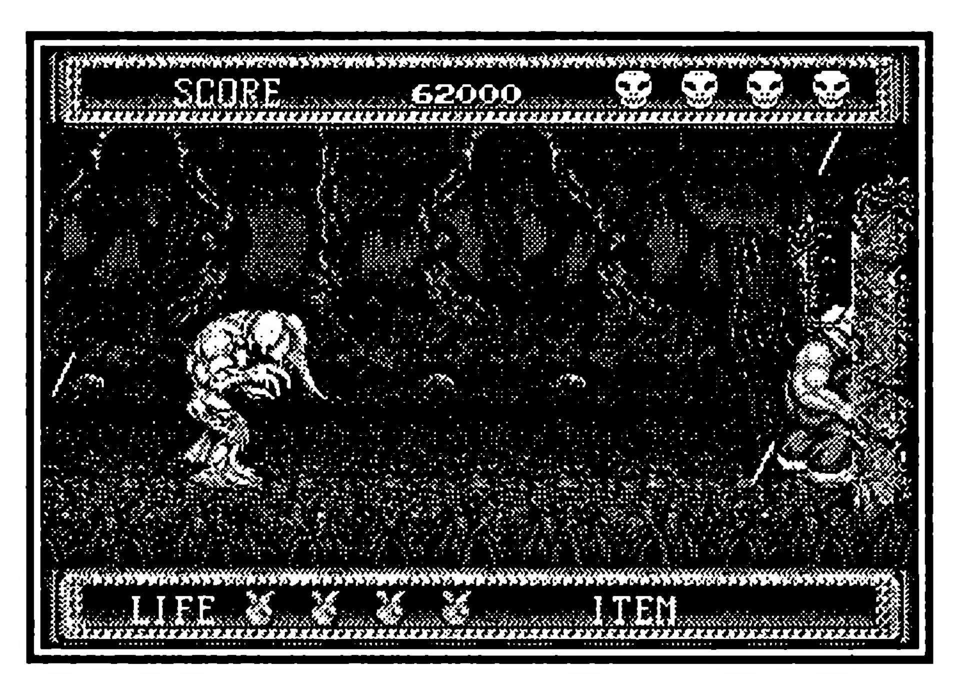
Таким вот способом двигайтесь вперед, перепрыгивая ямки и отбиваясь от приставучих надоедливых муж... врагов, и довольно скоро, через дождь и слякоть, придете к очередному боссу.

Босс

Поединок с этим боссом еще сложнее, чем со всеми предыдущими, причем вместе взятыми. И хотя действия его предельно просты, вам придется сильно попрыгать, чтобы не схлопотать по голове. Все действия босса заключаются в том, чтобы отпрыгнуть



на некоторое время назад, потом скользить на вас по полу, выставив вперед ногу. Вам нужно в этот момент подпрыгнуть и, опускаясь вниз, ударить врага. Учтите, что сделать это довольно трудно, и старайтесь как можно точнее наносить удары. Сразу же после удара, так как босс отскочит немного назад, быстро прыгайте через него, так как он поедет дальше.



После того как босс загнется, на его месте появится огромный паук, с которым вам также придется бороться. Бить насекомое уже немного попроще, так как оно старается двигаться по одной траектории. Как только паук появится, сядьте возле него и бейте ногой — враг скроется справа за плитой. Прыгайте на него и, зажав в угол, бейте стоя, чтобы тот не прыгал.

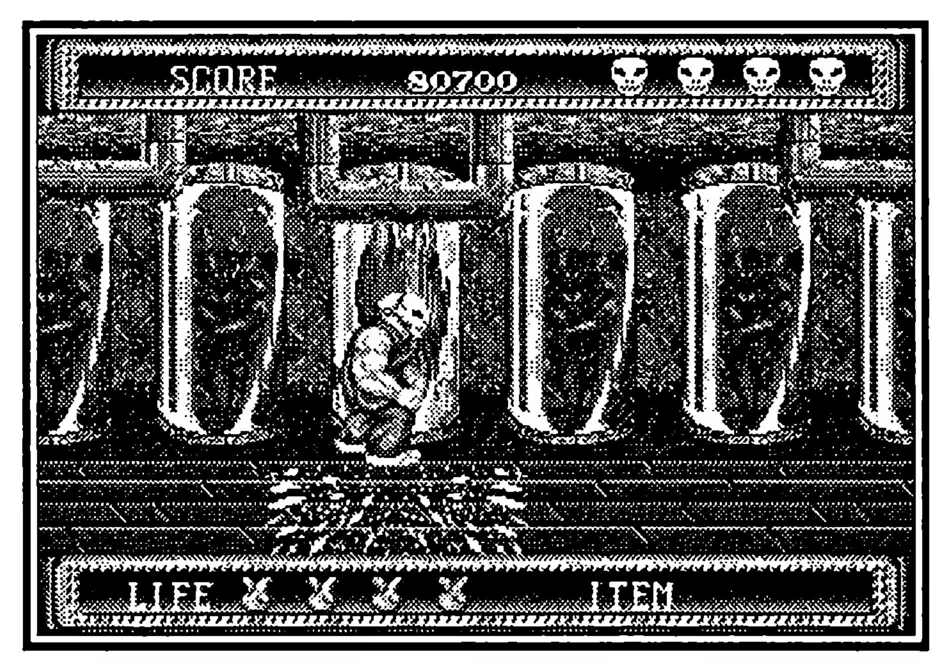
Уровень 5: Дженнифер где-то здесь (истина где-то рядом)

Мы наконец-то проникли в Мерзкий Дом, но, правда, пока что только в какие-то запущенные коридоры, где полным-полно всяких монстров. Обстановочка кругом гнетущая: в коридоре темно, и окружающий нас интерьер мы можем рассмотреть только во время вспышек молнии, которые пробиваются сквозь разбитые окна. Хорошо хоть монстры видны.

Двигаемся вперед и сразу же нарываемся на двух уже знакомых нам фиолетовых монстров. Помните, что при нападении вдвоем один из монстров обязательно прыгает, поэтому не спешите идти вперед. Уничтожив двух гадов, двигайтесь вперед — в какой-то момент сзади выскочит оторванная рука, которая попытается ухватить вас. Присев, отбейтесь от нее, а затем от той руки, что лезет справа, а также от фиолетового гада. Идите вперед, уничтожая фиолетовых монстров, и скоро доберетесь до пауков, висящих на стене. Они не нападают на вас, а вместо того плюют какой-то гадостью на пол. Обойдите зеленую блевотину, не забывая срубать головы фиолетовым товарищам, и далее следуйте тем же путем мимо других пауков. Пройдя еще несколько цепочек с зелеными лужами и синюшными врагами, вы сможете войти в ворота, которые приведут вас в следующий коридор.

Здесь уже немного поприличнее. Это что-то типа библиотеки — вдоль стен стоит множество шкафов с книгами. Идите вперед, отбиваясь от отрубленных рук, которые могут, оказывается, еще и летать. Кроме рук, здесь больше ничего нет, но и вам придется постараться, чтобы не погибнуть от этих конечностей. Войдя в очередную дверь, вы окажетесь в подвале, где выращиваются злобные монстры.

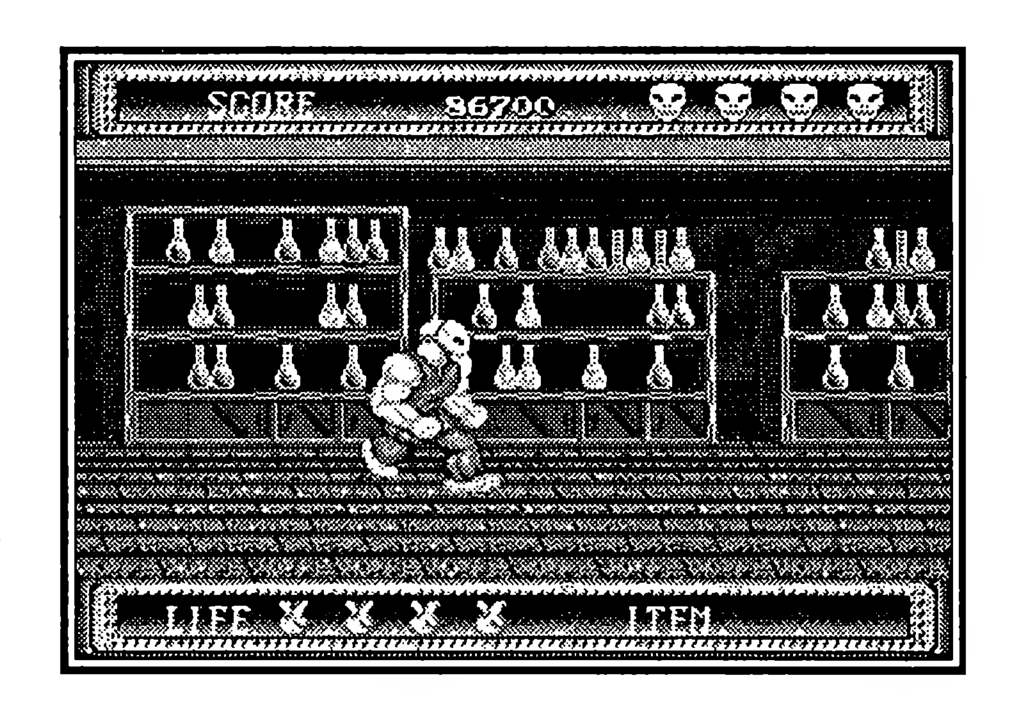
Монстры выращиваются в стеклянных колбах, что стоят у верхней стены. Естественно, что, по законам жанра, иногда они оттуда будут выпрыгивать, чтобы напасть на Рика. Первого монстра вы встретите уже довольно быстро. Это вариант фиолетового монстра, только красного цвета и с гораздо большей энергией. Чтобы убить его, потребуется три удара, причем враг будет постоянно прыгать. После убийства первого гада двигайтесь вперед, внимательно глядя под ноги — здесь встречаются малозаметные ямки, в которые можно с успехом провалиться. Сразу после прыжка через первую



яму на вас набросится еще один враг, то же самое будет и у следующей ямы, с той лишь разницей, что монстр выскочит из колбы уже после того, как вы его пройдете. За следующей ямой вас ждут сразу два монстра — будьте осторожны в сражении с ними, так как враги много прыгают, причем с разных сторон. Далее ямка повторяет судьбу самой первой ямы, а пройдя еще одну, вы войдете в дверь.

Теперь мы попадаем в канализацию под замком. Как водится, здесь кругом полно всякого болотно-отстойного мусора, в том числе и всяческие слизни. Двигайтесь вперед — вам под ноги упадет кучка слизи, которую выплюнул враг справа. Когда она исчезнет, пройдите вперед и перепрыгните лизуна, после чего — яму и еще одного врага. Прыгайте через ямки и лизунов и двигайтесь вправо. Обратите внимание, что лизуны выскакивают иногда и сзади, причем на довольно большой скорости. Путь довольно долгий и нудный, очень уж здесь много мерзких слизней, но пройти его стоит хотя бы ради того, чтобы добраться до следующего отрезка.

Далее Рик попадает в лабораторию: в шкафах у стены стоят колбы с синей и красной жидкостью. Отрезок очень сложный, так как здесь полно ужасных врагов. Во-первых, это мертвецы, которые бросают перед вами колбы с жидкостью: из красных колб вспыхивает огонь, а из серых вылезают лизуны, которых здесь и так полно.



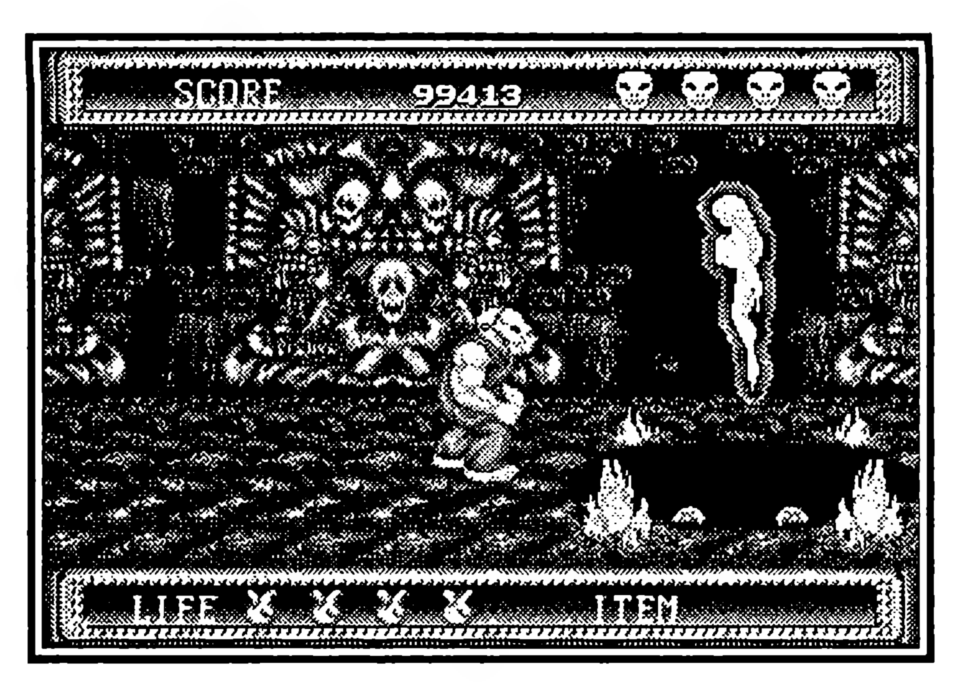
Двигайтесь вперед и постарайтесь отбить колбу, которую в вас бросит чувак с лысым черепом. Ударив лизуна справа, дождитесь, пока за ним погаснет пламя от упавшей с потолка колбы (нужно будет отойти немного назад), потом пните его еще раз и только после этого перепрыгивайте. Пройдя еще дальше, обождите, пока мертвец бросит лизуна, и отбейте вторую колбу, которая полетит дальше. Перепрыгнув врага, поднимите колбу на полу и идите вперед. Если вы бросите ее, то тот предмет, в который она врежется, сгорит. Обратите внимание на мертвеца — он, скорее всего, успеет бросить колбу с огнем. Двигайтесь вперед, опасаясь падающих с потолка колб с огнем, а также отбивая метаемые в вас мертвецами стекляшки. Не забудьте про лизунов и используйте все колбы, которые находите на полу. Перед самым выходом из коридора вам представится возможность укокошить того мертвеца, который бросал в вас колбы.

Уровень 6: Секрет, Дневник, Портал... Жизнь

Вот ведь как получается: в прошлом уровне босса не было, а этот начинается сразу же с поединка с боссом. Им он, кстати, и закончится.



Что ж, придется набить морду, или что там у него вместо морды, и ему. Посмотрев довольно содержательный ролик, повествующий о злосчастной судьбе Дженнифер и жадности жителей загробного мира (кстати, получается, что Дженнифер в преисподней успела родить...), вы увидите дебиловатого босса. Это кучка кровавых шариков, то бишь черепов, выскакивающих из люка справа. Иногда оттуда же выскакивают руки. Отбивайте их всех при помощи ударов руками и ногами (в прыжке и сидя) и, когда из ямки вылетит огромный кусок дерь... извините, мяса, можете считать, что поединок закончился.



Уровень 7: Как я шагнул в Портал

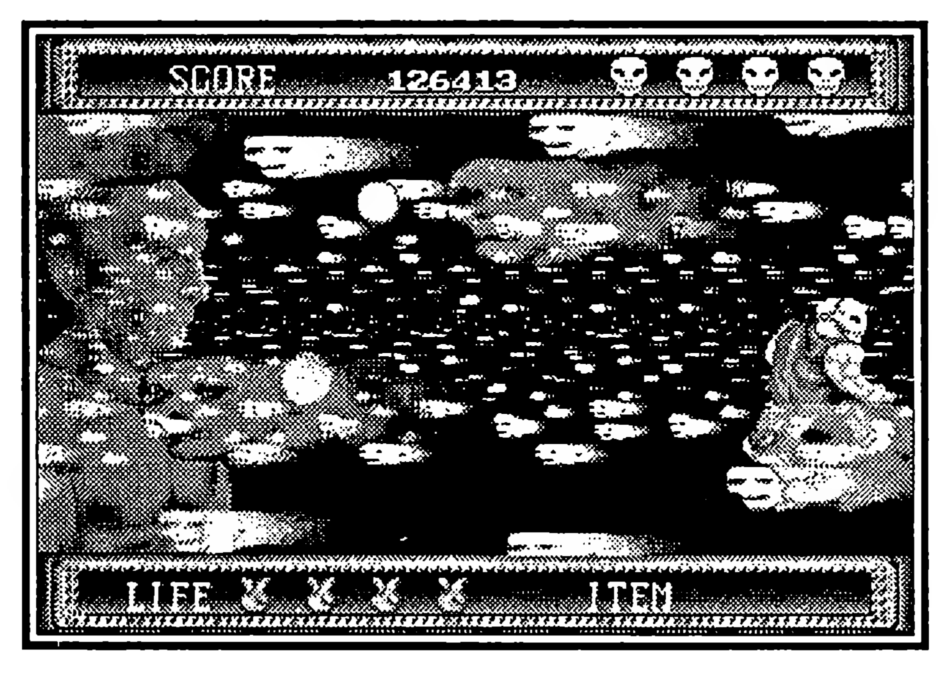
Для начала нам предлагают полетать. Точнее, путешествовать по Порталу в обществе прелестных синих духов. Нам предстоит отбиваться от целой кучи черепков, наседающих со всех сторон.

Для начала разделайтесь с сериями черепов справа-слева. После этого отходите в один из двух углов и сбейте нижним ударом еще нескольких врагов. То же самое потом с верхним ударом (либо присесть). Далее черепа начинают наседать со всех сторон — знай успевай отбиваться. Оказавшись внизу, вы увидите очередного босса.



Босс

Это кристалл, в который заключена Дженнифер. Бороться с ним довольно трудно, если не знать, как это делать. Для начала отбейте или самостоятельно разбейте все крутящиеся вокруг кристалла шары. После этого начинайте бить кристалл, а когда на полу появятся шарики, станьте между ними, чтобы не получить заряд молнии в паховую область. После этого кристалл переместится в противоположный угол, и так далее, пока не увидите Дженнифер.



Уровень продолжается, и нам предстоит теперь удрать от адского создания — огромной синей тени человека. Она идет за вами в левом углу, постоянно забрасывая шарами наподобие тех, что только что были у босса. Вам нужно идти как можно дальше от него, желательно, вообще справа в углу. Здесь наиболее безопасное место, хотя и придется иногда отбиваться от шариков. До-

вольно скоро вы закончите отрезок в портале, куда привела вас Дженнифер. Портал ведет прямо в обиталище Мерзости.

Уровень 8: Мерзость, да и только

И снова лифт. Лифт, который ведет нас в Вечность...

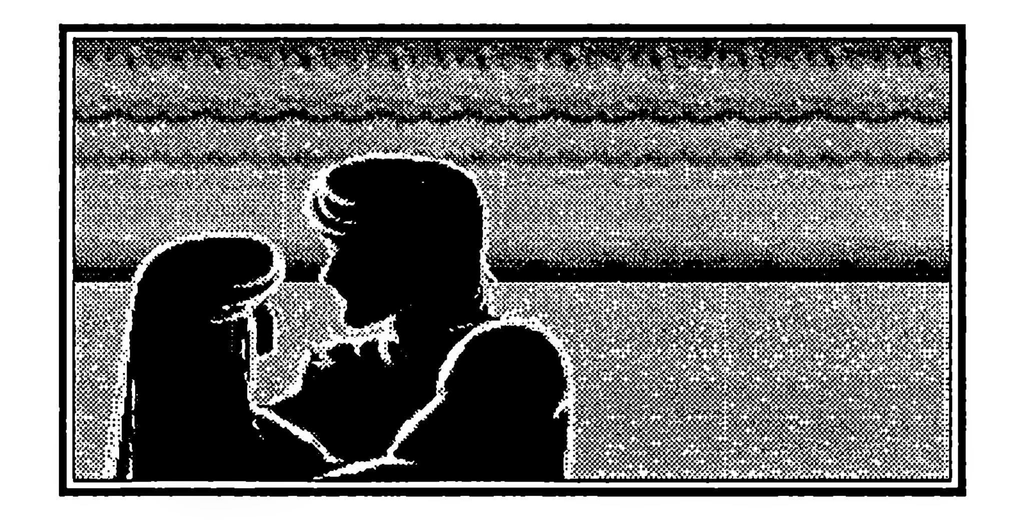
Не беспокойтесь о Дженнифер: хотя она и находится рядом с вами, на нее никто не нападает, и вреда ей не причинят. Позаботьтесь о себе, ведь Рику придется не только уворачиваться от камней, что падают сверху, но и уничтожать зомби, чкающихся в лифте. Когда камни перестанут падать, вы приехали. Выгружаемся и идем смотреть ролик. Рик и Дженнифер сваливают с острова на моторной лодке, и за ними гонится уже виденный нами однажды осьминог. Теперь это босс, но никакой особенной тактики в его уничтожении предложить вам не могу — нужно всего лишь сбивать колючки, которые он бросает в вас, и, подняв, метать обратно. Но учтите, что попадать нужно боссу только в красный глаз, и только когда он открыт. Вам потребуется что-то около шести точных ударов, чтобы отвязаться от спрута, но совсем скоро вы окажетесь у главного босса.



Босс

Поединок прост по своему замыслу, но довольно сложен по исполнению. Вам нужно, отбиваясь от кровавых голов людей и псов, прыгать слева налево и бить как бы между делом пинать кучу мяса, летающую здесь. Через некоторое время куча мяса начнет появляться в середине экрана, предваряя свое появление собачьими головами. Когда Мясо потерпит поражение от вас, на его месте появится голова монстра, вооруженная парой крыльев. С головой разделаться уже проще. Став в центр экрана, вовремя ловите ее, когда враг подлетает с разных сторон, и бейте как можно чаще и точнее. После уничтожения головы смотрите финальную заставку и... ждите продолжения!

Автор описания Денис НЯНЕНКО



STIMPY'S INVENTION (REN & STIMPY SHOW)

ИЗОБРЕТЕНИЕ СТИМПИ (ШОУ РЕНА И СТИМПИ)

Sega • Количество игроков 2 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

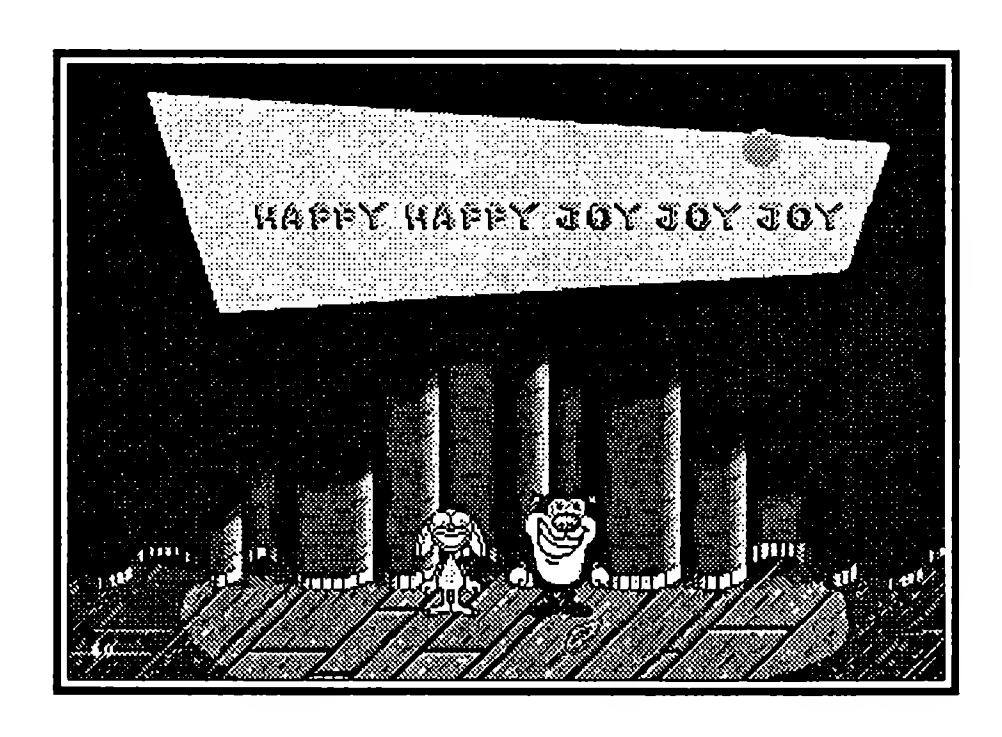
Рен и Стимпи, — два симпатичный пса, целый день занимающихся тем, что ничем не занимаются. А так как делать все-таки что-то надо, то они и придумали всяческие фокусы, вещи и предметы, при помощи которых можно поразвлечься и весело провести время. Изобретений получилось так много, что уже в начале игры вы начинаете в них путаться, не зная, на какую кнопку сейчас давить и что лучше подойдет в данной ситуации. А Рен и Стимпи отправляются в путешествие, чтобы применить свои изобретения на практике, а заодно и показать всем злодеям, на что они способны. В общем, и мир посмотреть, и себя показать.

Меню и загрузка

Подождав, когда вылезет главная заставка игры (конечно же, логотип Sega!), а вылезает она довольно долго, нажимайте кнопку Start — и перед вами главное меню и игры. С тем, что написано вверху, все понятно — старт игры и вход в опции. Но когда мы выбираем один из двух пунктов, все начинает казаться уже не таким простым. Для начала пойдем в меню опций.

Оно довольно разнообразно. Во-первых, это установка количества игроков: один или два. Сколько бы персонажей вы ни поставили, в игре будут принимать участите оба пса, вам просто придется либо управлять каждым в отдельности (и тогда игра приобретает совсем другой колорит), либо управлять собачками по очереди, что весьма сложно, но, тем не менее, весело и интересно. Следующая графа также относится к опции количества игроков. Вы можете установить здесь собаку, которая будет играть за первого игрока, соответственно, другая будет играть за второго. Все установки в этом меню принимаются кнопками А, В и С, какой именно — неважно.

Следующая графа — уровень сложности: выберите один из трех (нормальный, сложный и легкий), либо играйте на том, который стоит по умолчанию, — я так и сделал. Две графы ниже — установка музыкальных опций, а вот то, что находится ниже, — установки кнопок управления. По умолчанию, стоят: А — специальный предмет, В — атака и С — прыжок. Далее я дам более подробное описание кнопок управления, тем более, что их можно успешно комбинировать.



Две графы в самом низу экрана — ввод пароля и выход в предыдущее меню. В меню пароля вам нужно будет ввести четырнадцать цифр и знаков, чтобы загрузить пройденную игру.

Нажав кнопку Start, вы сможете посмотреть небольшой ролик (о том, как Стимпи изобрел машину, которая разлетелась по

всем пяти уровням игры), и только после этого начнете играть. На игровом экране для вас есть только один показатель — уровень жизни. Это шкала, на которой ваша жизнь обозначена желтой линией, и чем меньше шкала, тем ближе вы с собственной могиле. Рядом со шкалой нарисовано количество ваших жизней, — первоначально это четыре.

Управление для Стимпи

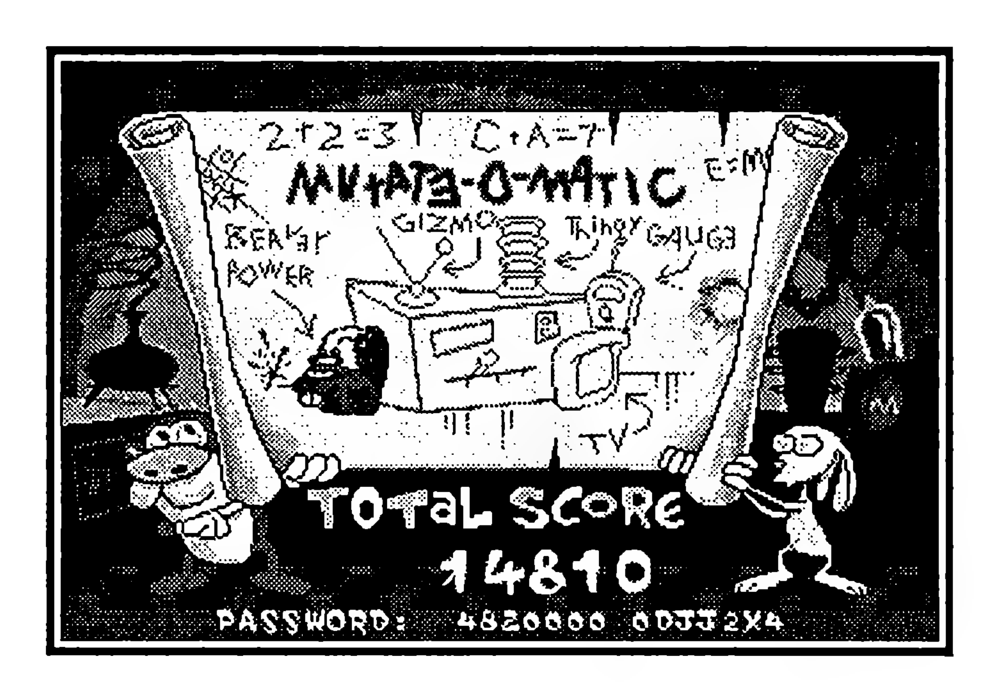
Кнопка А — прыжок с опорой на Рена.
Кнопка В — метнуть Рена как бумеранг.
Кнопка С — прыжок.
Кнопки В+ВНИЗ — ударить Рена молотком, чтобы он катился вперед.
Кнопки В+ВВЕРХ — подбросить Рена.
Кнопки А+ВНИЗ — копать Реном землю.
Кнопки А+ВВЕРХ — заставить Рена рыгнуть.
Кнопки С+ВВЕРХ — вертолет.
Кнопки С=ВНИЗ — прыгать по Рену.
Кнопки А+ВПЕРЕД — бежать.

Управление для Рена

Кнопка А — скакать на Стимпи.
Кнопка В — заставить Стимпи плеваться.
Кнопка С — прыгнуть.
Кнопки А+ВВЕРХ — дать Стимпи пощечину.
Кнопки А+ВНИЗ — сделать из Стимпи отбойный молоток.
Кнопки А+ВПЕРЕД — бежать.
Кнопки В+ВВЕРХ — оторвать и выбросить нос Стимпи.
Кнопки В+ВНИЗ — катить Стимпи.
Кнопки С+ВВЕРХ — прыгнуть вместе со Стимпи высоко.
Кнопки С+ВНИЗ — прыгать на Стимпи.
Кнопка Start для всех — пауза в игре и возможность сменить персонажа управления.

Полное прохождение

Уровень 1: Веселый Город



Дорога к дому

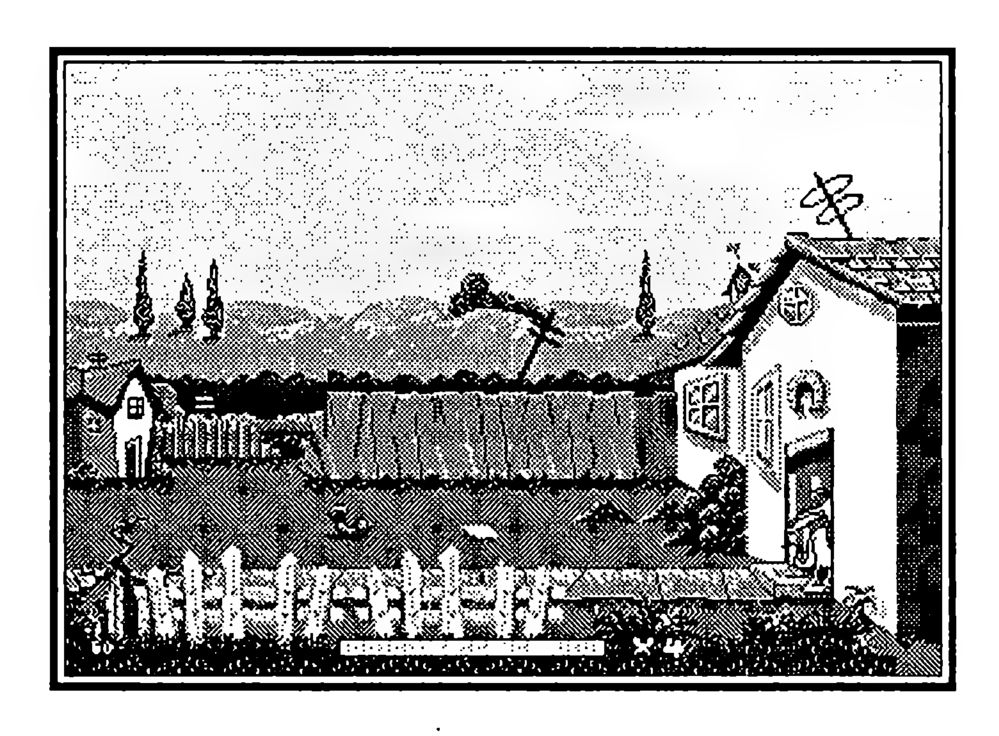
С начала игры мы управляем Реном. Идем вперед и, сделав несколько шагов, заставляем Стимпи плюнуть в газонокосилку, разъезжающую перед вами. Берем два приза — подозрительного вида бочку и стеклянную банку — и подходим к клумбе, на которой сидят несколько фламинго. Над ними летает ворона — для начала нам нужно ее сбить. Установите Стимпи и метните Рена вперед (кнопка В): он и мешок с деньгами возьмет, и ворону расплющит. Теперь снова устанавливаем Рена, и при помощи высокого прыжка (ВВЕРХ+С) перепрыгиваем по очереди каждого фламинго. Можно прыгать и сразу



через двух, но тогда вам нужно как можно быстрее начинать двигаться вперед сразу после прыжка. Оказавшись на противоположной стороне клумбы, возьмите приз, висящий вверху на заборе, и двигайтесь вперед, разбивая газонокосилки и перепрыгивая ямы (простой прыжок). Также не забудьте собирать призы.

Кухня

Здесь ничего сложного, — просто двигайтесь вперед, собирая призы на столиках и на полу, и отстреливайтесь от зеленых чудиков, прыгающих и тут, и там. Чтобы спрыгнуть вниз со стола, нужно нажать кнопки C+ВНИЗ. Дойдя до конца комнаты, заберитесь в холодильную камеру рефрижератора.



Морозильная камера

Станьте на маленький выступ у ящика перед вами и сделайте высокий прыжок вверх, чтобы стать на платформу, где нет врагов. Теперь дождитесь, пока петух вверху отойдет вправо, и снова сделайте высокий прыжок, после чего сразу же уничтожьте птичку и отойдите вправо, так как из корзины, возле которой бегал петух, может выскочить еще один. Так будет продолжаться, пока вы не свалите оттуда, — петухи появляются с завидной периодичностью. Чтобы это сделать, дождитесь, пока белый чудик с зелеными глазами, что прыгает вверху, уйдет в сторону, быстро делайте высокий прыжок и становитесь справа. Уничтожьте чудика и после этого пройдите немного влево — там лежит мороженое. Запрыгнув наверх, убейте очередного петуха и езжайте вперед по скользкому спуску. У его края прыгайте (обычный прыжок) вправо, чтобы взять еще одно мороженое, затем еще ниже, и потом еще — на маленькую платформу справа, где лежит еще один приз. Спрыгивайте вниз мимо чудика и бейте петуха, после чего идите вправо.

Запрыгнув на ящик, с него прыгайте вверх влево по маленьким ледяным платформам и заберитесь на ящик, откуда прыгайте на платформу справа и быстро бейте по чудику. С ящика, что стоит справа, делайте высокий прыжок вверх и двигайтесь влево, где сразу же разделайтесь с петухом и прыгайте на платформу слева вверху. С нее прыгайте еще выше и двигайтесь вправо, посматривая вперед. Впереди большая яма, внизу которой прыгает морж. Когда он удалится вправо, спрыгивайте вниз и, действуя Реном или Стимпи, разбейте лед под ящиком (кнопки A+ВНИЗ). То же самое делайте и внизу (просто нужно бить лед несколько раз, уходя от попаданий на вас моржа). В самом низу возьмите приз на ямке, и, пробив ее, идите вниз, этот уровень закончен.

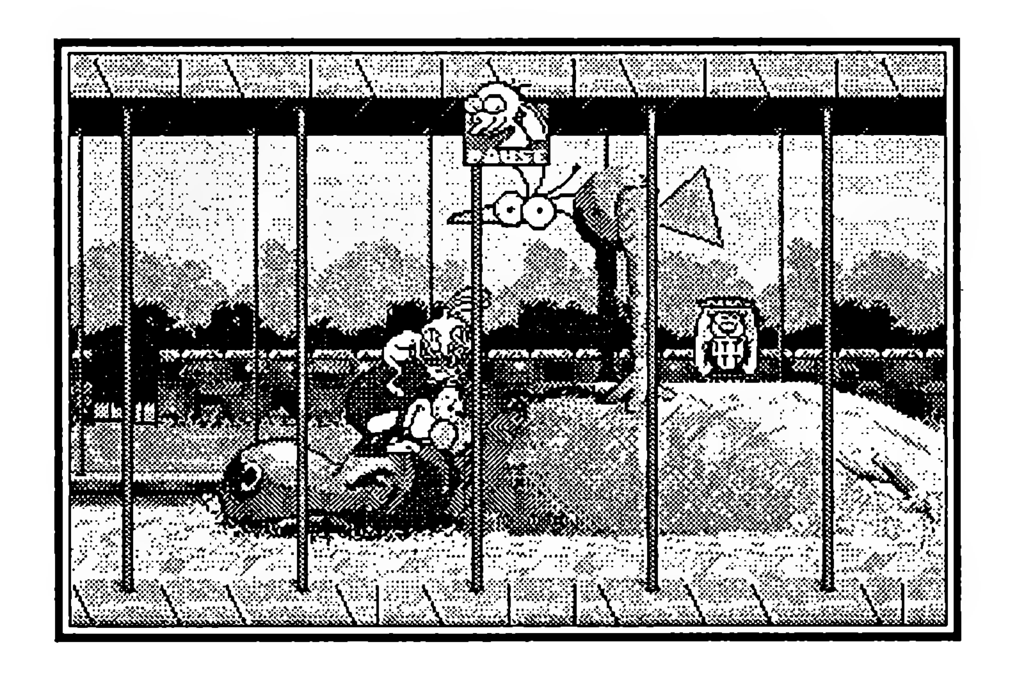
Уровень 2: Зоопарк

Бегемоты и жирафы

Двигайтесь вперед по тропинке и, добравшись до бассейна с гиппопотамом, станьте на бортик, как можно ближе к краю. Когда животное прекратит двигать челюстями, делайте прыжок вперед (Реном это можно сделать, нажав кнопку A, либо сделав высокий прыжок). Не мчитесь вперед, когда окажетесь на голове, так как на шее у гиппопотама стоит страус. Чтобы пройти под его клювом, просто дождитесь, когда он окажется



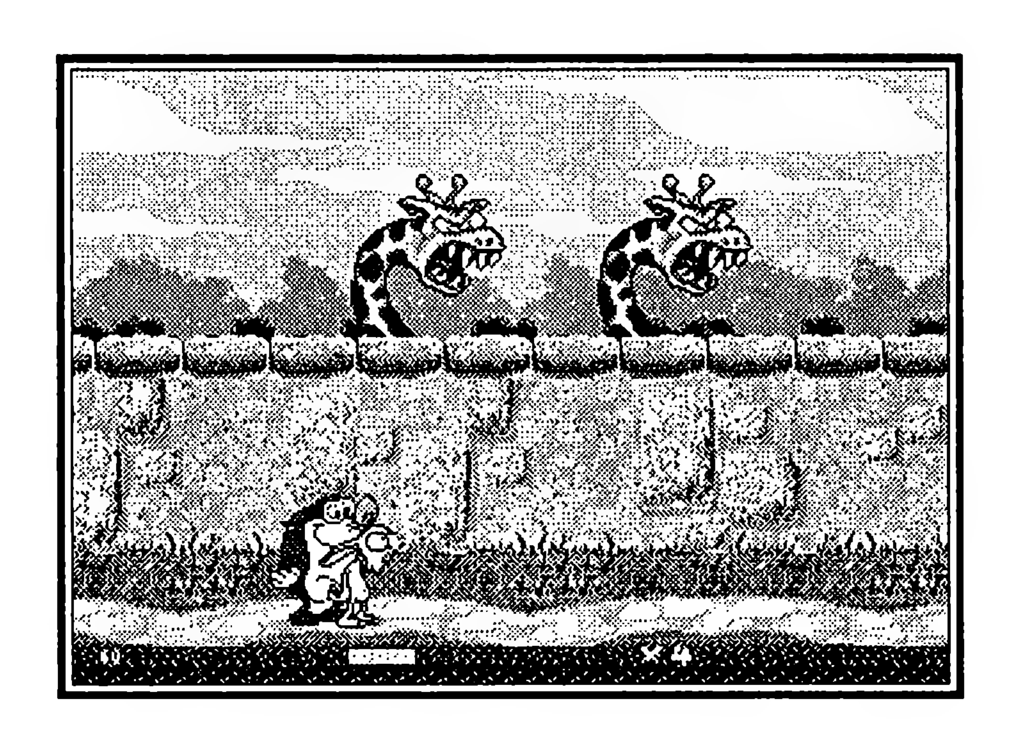
вверху, и быстро проскользните вперед (можно при помощи кнопки С, в режиме ускорения). С зада животного делайте прыжок на Стимпи (кнопка А), чтобы попасть на морду гиппопотама впереди, и дальше прыгайте обычным прыжком, не дожидаясь, пока бегемот опустится под воду. С последнего прыгайте на лежащего вдоль бассейна животного (кнопка А). Чтобы перебраться в безопасности на бегемота, который разевает рот, бросьте Рена по бегемоту (кнопки В+ВНИЗ), и тот на некоторое время зажмурится. Снова с зада гиппопотама прыгайте вперед на лежащего вдалеке его собрата и прыгайте вперед при помощи простого прыжка. Добравшись до бегемота с призом (банка), перепрыгните вперед на близкого бегемота и потом дальше на далекого (кнопка А). Таким образом скоро доберетесь до третьего большого бегемота и страуса. Пройдя их, бросьте Рена вперед (по бегемоту) и прыгайте на него. Взяв еще один приз у страуса из-под ног, прыгайте (кнопка А) вперед на бортик бассейна и сходите на дорожку.



Дойдя до двух жирафов, остановитесь возле первого — те вдруг озвереют и начнут кусаться (откуда у жирафов такие зубы?!?). Когда первый жираф поднимает голову, рвите вперед, останавливайтесь между ними. Потом сделайте обманный шаг вперед, быстро отойдя назад, и, когда второй жираф склонит голову, пройдите и его зубы. Подойдя ко второй группе злобных тварей, вам придется сделать то же самое (причем обманывать придется, скорее, в первый раз, чем во второй). Далее — еще одна группа жирафов, которая работает по тому же принципу, что и самая первая, потом берите приз и проходите еще одну группу (второй тип, когда первого обманываете, а второй сам себя обманывает).

Клетка с обезьянами

Зайдя внутрь, бейте маленькую обезьянку и потом, отойдя назад, большим прыжком запрыгните на полено слева вверху, потом еще выше и со второго полена прыгайте вправо (кнопка А), чтобы взять приз. Здесь подпрыгните вверх (простой прыжок), предварительно сбив обезьянку на противоположном бревне, и ползите по дощечке вперед. Оказавшись на бревне, бросьте что-нибудь (а хотя бы и своего товарища) в обезьяну внизу справа, потом прыгайте на нее и оттуда — на бревно справа, где лежит приз. Сбив на противоположной стороне обезьянку, летите туда на Стимпи, потом еще на одно полено вперед тем же способом и там остановитесь. Оглушите обезьяну впереди и, быстро подпрыгнув и уцепившись за ветку вверху, проползите мимо нее вправо. Отсюда снова делайте прыжок на Стимпи вперед, на бревно и, взяв приз, отойдите немного влево, чтобы вас не задела рукой обезьяна, сидящая





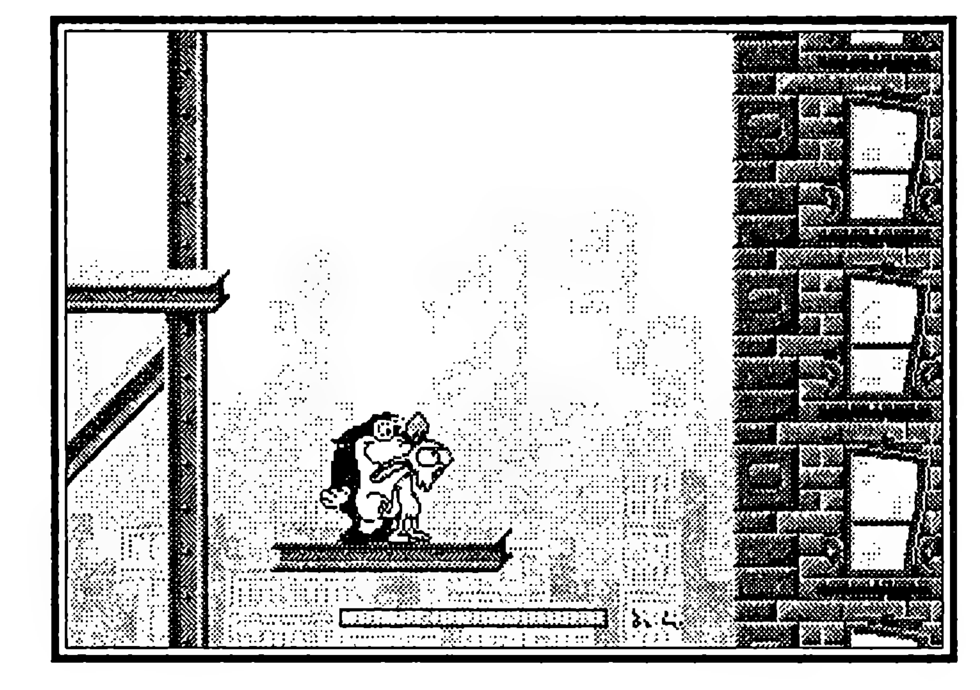
внизу. Бейте ее по руке (бросив Стимпи или еще чем), потом тех, что сидят напротив, и, спрыгнув вниз и ударив еще одну макаку впереди, подпрыгните высоким прыжком на полено над ней и пройдите во вторую часть клетки.

Прыгайте вниз вправо и, ударив обезьянку, которая бродит здесь, большим прыжком заберитесь на бочки и возьмите приз. Затем вернитесь на полено (внизу может появиться еще одна обезьянка) и прыгайте вверх, где возьмите еще один приз. Кстати, чтобы посмотреть вверх или вниз и узнать, есть ли там враги или призы, вам вовсе не обязательно пробираться туда — нужно просто нажать кнопку ВВЕРХ или ВНИЗ. После этого, став на бревно, большим прыжком запрыгните в клетку с грифом, чтобы перейти в новый эпизод.

Ночные полеты

Пройдите вперед и подойдите к насосу, — он накачает обоих оболтусов газом так, что они смогут летать. Как вы думаете, чем им придется управлять в полете? Конечно же, газами, выпускаемыми из заднего прохода! Немного попахивает бугерменом, надо сказать. Чтобы лететь, вам нужно выбрать направление при помощи кнопок D-pad и потом нажимать любую кнопку. Летите сначала вниз, собирая призы и избегая встречи с воронами. Также будьте осторожны в отношение колючек, произрастающих в этом лесочке, — извивающиеся зеленые стебли их торчат в самых непредсказуемых местах. Добравшись до нижней границы леса, летите вправо и потом поднимайтесь вверх (можете попробовать собрать призы здесь). Пролетев мимо грифа, двигайтесь вправо мимо птичек, откладывающих яйца (чтобы ни одно из них не попало в вас, летите вверху, на уровне самих птиц и, собрав на углу призы, избегая встречи с вороной, снова летите вниз (будьте осторожны, там еще есть вороны, летите медленно, но верно). Добравшись до мешка с деньгами слева на уступе, обождите ворону справа и летите еще ниже, только не слишком быстро: внизу находятся колючки, слева сидит гриф, а вам нужно лететь вправо, мимо ворон. Добравшись до стены, летите в самый верх и, собрав все призы (в том числе и деталь от механизма слева в кустах), завершите эпизод и уровень. Посмотрев таблицу подсчета очков, записывайте пароль внизу и двигайте в следующий уровень.

Уровень 3: Город



На задворках

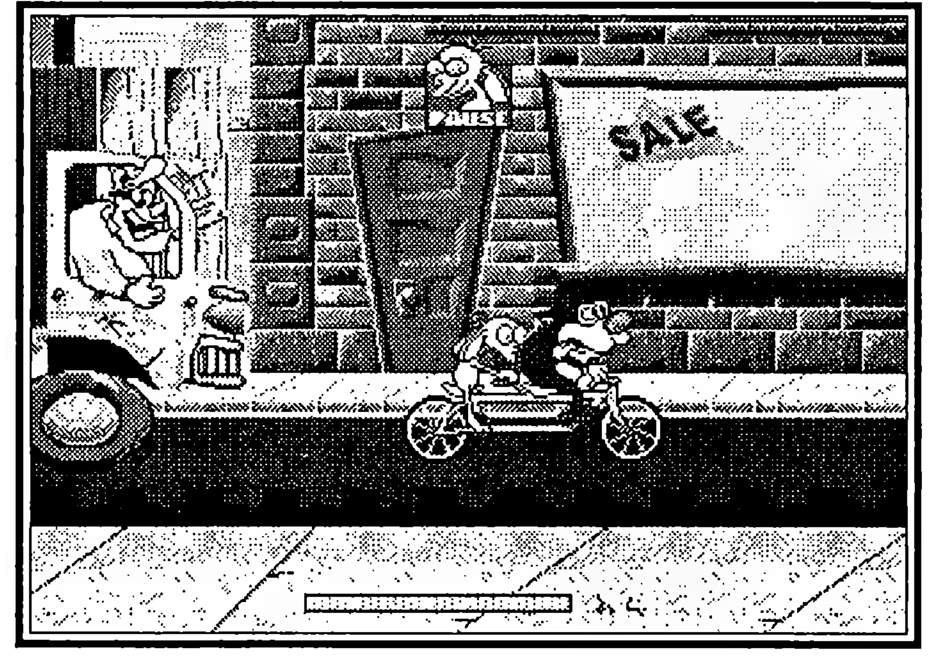
Идите вперед по подоконникам, собирая призы, и, добравшись до почтового ящика, из которого в вас летят письма, выхватите из-под носа у врага приз и снова запрыгните на подоконник. Перепрыгнув ящик, сразу же начинайте бить перед собой, чтобы сначала отбить воду, которую льет на вас пожарный, а потом и для того, чтобы убрать и самого пожарного, — для этого потребуется три удара. Став на пожарный кран, летите вверх на фонтане воды и, оказавшись на крыше блока, прыгайте вверх. Еще один прыжок, избегая полена, — и вы возьмете мороженое. После этого прыгайте вправо вверх, мимо статуи, с которой капает вода (вам она вредна, некоторые собаки на дух не переносят жидкости), берите еще одно мороженое и

затем запрыгивайте на крышу, где уже известным способом расправьтесь с пожарным и возьмите приз. Кстати, совсем не обязательно прыгать прямо под нос врага — можно обойти его сзади и оттуда сделать уже все, что надо. Кстати, опасайтесь ворон, что крутятся здесь и бросаются в вас яйцами. Их лучше сбивать в воздухе, используя какой-либо предмет арсенала или своего товарища. Оказавшись на краю крыши здания, летите вниз вправо (без прыжка, просто падайте туда, зажав кнопку ВПЕРЕД) и зацепитесь за бельевую веревку. По ней доползите вправо до водосточной трубы и двигайтесь вверх. Оказавшись на верхней площадке, быстро сбейте отбойный молоток (три удара) и после этого, взяв мороженое, поднимитесь на самый верх (все также сбивая молотки), дойдя со края площадки, при помощи кнопок С+ВНИЗ прыгайте на нижние площадки. Внизу будет продолжение досок, ведущее вправо, где вы, взяв приз и сбив молоток, сможете сесть на лифт, который довезет героев до верхней части стройплощадки. Сбив очередной молоток, спуститесь вправо вниз и, расправившись еще с одним и взяв приз, на лифте езжайте вниз, где прыгайте вправо на карниз и спускайтесь дальше, пока не увидите продолжение улицы справа.

Сбив с ног пожарника, на водной струе летите вверх и прыгайте вправо на крышу. Лезьте с этого места вверх при помощи высоких прыжков и, сняв еще одного пожарного, идите вправо, отбиваясь от ворон. Став на край, спускайтесь вниз по балконам (здесь все нормально, никуда провалиться вы не сможете) и таким образом вы выйдете в тыл еще одному пожарнику. Сняв его с насиженного места, двигайтесь вправо по маленьким балкончикам и, обойдя почтовый ящик, завершите эпизод.

Поездка на велосипеде

Простая такая вот поездочка превращается в настоящую погоню, причем гонятся за кем-то не Рен и Стимпи, а за ними — гад какой-то на здоровенном самосвале. Вы можете пользоваться только двумя кнопками: прыжок (кнопка С) и крутить педали (кнопка А). Прыжком вам необходимо пользоваться для того, чтобы перепрыгивать маленькие машинки, снующие под ногами, а кнопка, отвечающая за педали, — чтобы удирать от самосвала.



Какое-то время вы просто едете вперед, пытаясь балансировать между автомобилями. Если вы прыгаете на машину впереди, никакого вреда она вам не наносит и, мало того, еще и отстает в таком случае, вместо того, чтобы мешать движению, как это было бы в противном случае. Через некоторое время машин впереди вас не оказывается, и сзади выезжает машина рядом с самосвалом — вам нужно уловить момент, когда она «бросится» на вас, и также перепрыгнуть. Сразу после этого дорога резко меняет свое направление и катится под уклон. Здесь вам нужно будет перепрыгивать люки, установленные на асфальте, чтобы не закончить на дороге свои деньки. По мере того как герои будут прыгать, старайтесь иногда собирать и призы — через некоторое время вы закончите и этот эпизод, и уровень, найдя, таким образом, третий предмет к изобретению Стимпи.



Уровень 4: Питомник

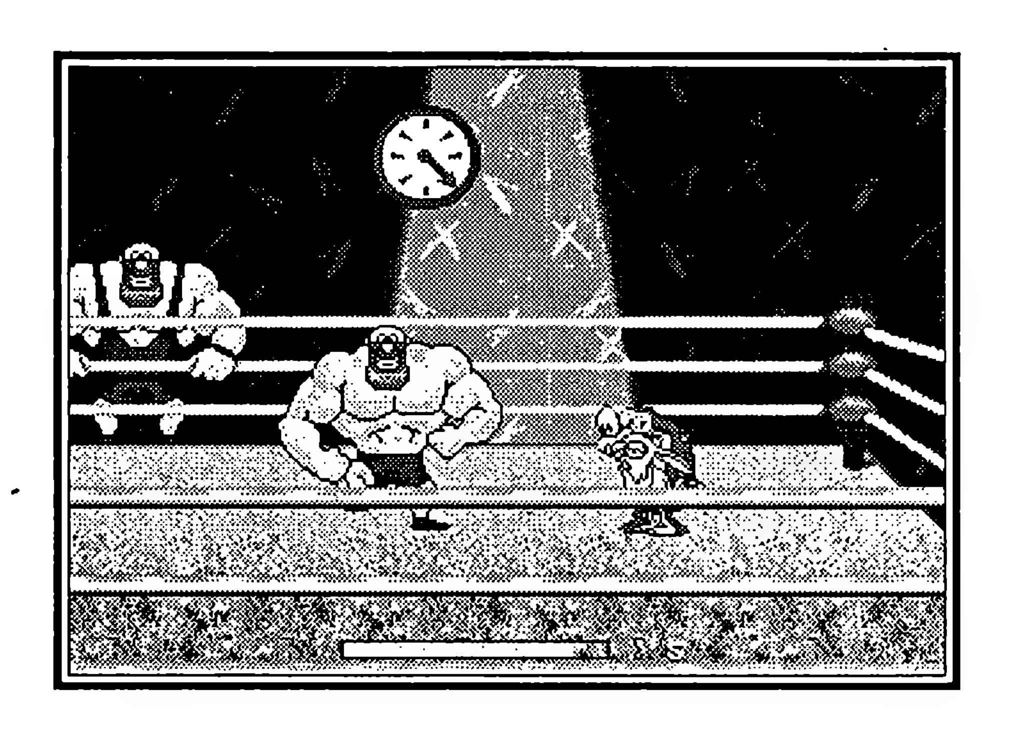
Коридор

Мы попадаем в собачий приемник, где в клетках содержат бездомных псов. Атмосфера, надо сказать, здесь вполне соответствующая: вываливающиеся из потолка камни, бегающие по коридору разозленные бульдоги, и все такое прочее. Но нам нужно найти четвертый предмет от изобретения Стимпи, поэтому придется, несмотря ни на что, идти вперед.

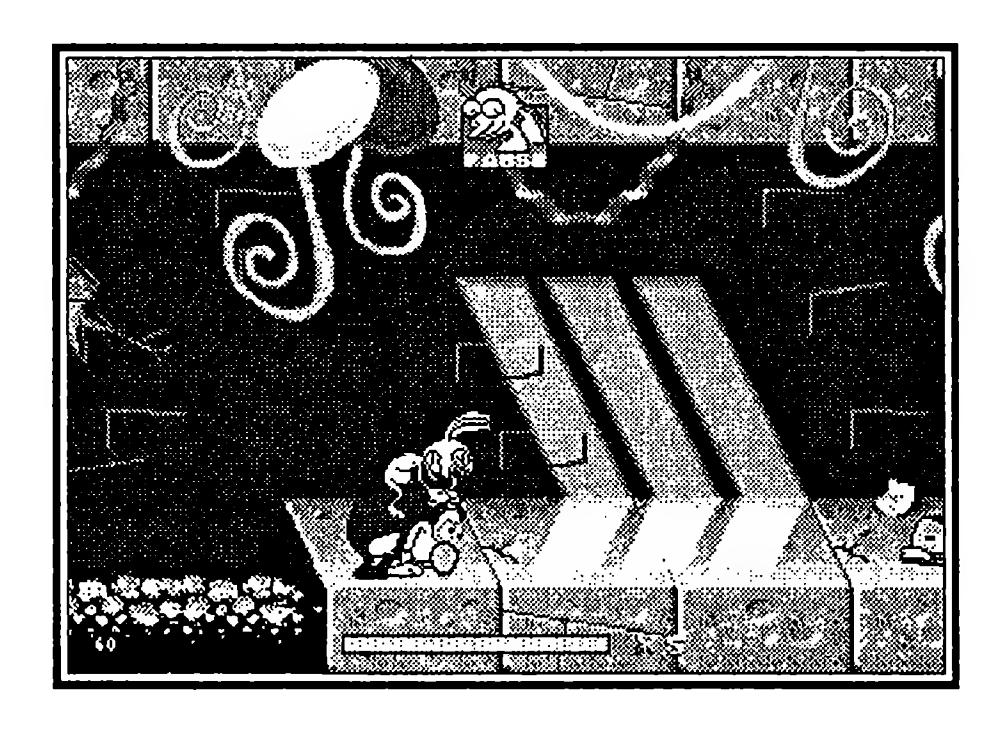
Двигайтесь вперед и, когда увидите дыры впереди в потолке, сделайте следующее. Оттуда выпадают камни, но не постоянно, а только тогда, когда вы подходите к ним. Чтобы пройти первые две дыры, пройдите вперед мимо первой и, как только камень из нее разобьется, быстро отойдите назад, чтобы не получить по морде вторым камнем. Взяв призы после этого, прыгайте через яму (кнопка А). Двигайтесь вперед и, сбив с ног бульдога, пройдите под дырой в потолке — камень, падающий из нее, не успеет по вам попасть. Скоро вы доберетесь до следующей группы дыр — сразу три. Здесь нужно просто поближе подойти к ним, и камень выпадает заранее. Перепрыгнув новую ямку, сбейте еще одного бульдога, пройдите дыру и потом на ступеньке разделайтесь еще с одной собакой. Как только вы спуститесь с нее, на вас нападет ловец собак — его нужно ударить три раза, чтобы он отвязался. После этого идите вперед и, взяв приз и пробив некрепкую загородку, спрыгните вниз.

Подвал

Начинается эпизод с того, что вы летите вниз по узкому каменному желобу. Прыгайте, чтобы взять призы и избежать прокола своего мягкого места на колючках, и скоро доберетесь до пола подвала. Двигайтесь вправо и, сбив псину на противоположном берегу, перепрыгните ямку (кнопка А), возьмите приз и потом идите вперед через две небольшие ямы. Дойдя до лужи зеленой слизи, дождитесь, пока в нее упадет очередная капля, и затем ползите по трубе вверх, предварительно на нее запрыгнув. Увидев перед собой каплю слизи, движущуюся навстречу, быстро спрыгните на ступеньку сбоку, потом еще раз и, добравшись до ловца, снимите его с насиженного места. Двигайтесь вверх по платформам и, когда увидите лежащий справа мешок денег, посмотрите вверх — там должен болтаться на цепи молот. Прыгайте вправо, когда шар улетит в левую сторону, и, став в углу, посмотрит еще выше — слева, куда вам необходимо попасть, крутится еще один молот. Определите момент, когда верхний молот вот-вот отойдет вправо, а нижний еще не подойдет к вам, и прыгайте на верхнюю платформу, откуда сразу же влево. Вверху справа еще два таких же молота, но здесь все немного проще. Запрыгнув в удобный момент на верхнюю платформу, просто присядьте в углу и после этого уже двигайтесь дальше, когда ничего не будет этому мешать. Точно так же поступайте и с платформами выше, пока не доберетесь до твердой земли (точнее, пола). Пройдя вправо, подойдите к дыре в полу, над кото-



рой двигается груз. Возьмите в руки Рена (если вы управляете Стимпи; если нет, смените его) и пройдите на правую сторону от груза. Взяв приз, приловчитесь копать Реном так, чтобы попадать по земле, но не попадать под груз, и пол провалится.



Бои без правил

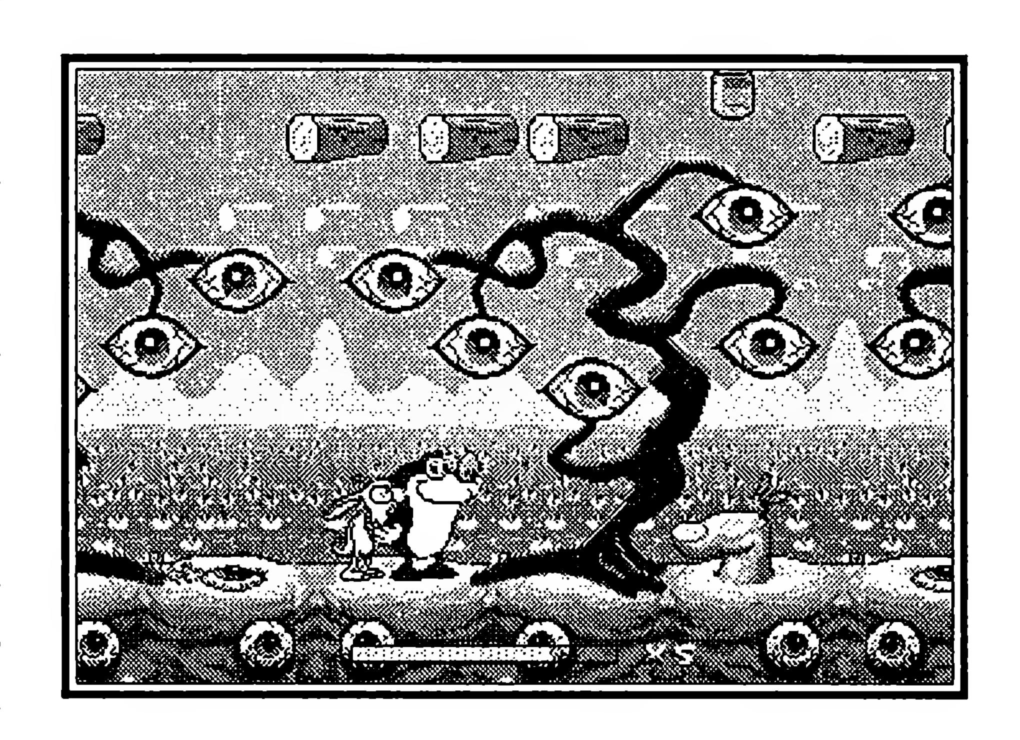
В какие только переделки не попадали наши герои, но вот рестлерами они никогда не были! И тем не менее, нам придется поучаствовать и в боях на ринге. Дело в том, что под собачьим приемником находится незаконная боевая площадка, где сражаются здоровенные жлобы, и именно туда мы и попали! Радует только то, что вам не придется непосредственно сражаться с огромным дядей (по виду, лицо явно характерной национальности), а нужно всего лишь продержаться на ринге минуту. Для этого вам просто нужно в удобный момент пробегать под соперником (кнопки ВПЕРД+А), когда он на вас прыгает, и считать время на часах на стене (в игре, конечно же). Когда минута закончится, вы получите приз — телевизор, который и является четвертым предметом изобретения Стимпи.

Уровень 5: На открытом воздухе

Деревья с глазами

Данный уровень хотя, по идее, и проходит действительно на природе, но явно представляет из себя чью-то извращенную фантазию, лично мне нисколько не понятную. Дело в том, что здесь абсолютно все переиначено: по нёбу плывут поленья, вместо кочек на земле — чьи-то зубы, как нормальные, так и гнилые (довольно часто встречаются и корни этих зубов, одиноко выглядывающие наружу), на деревьях растут глаза, которые при этом иногда еще и плачут. В общем, полная белиберда.

Начав играть, спрыгните вниз и, перепрыгнув большим прыжком два корня, станьте на зубы и сбейте впереди всех комаров. Прыгайте дальше по зубам, сбивая комаров и перескакивая корни, и скоро доберетесь до первых деревьев с глазками. Идите мимо слез, которые они роняют (сзади выскочит из земли глаз, уничтожьте его и прыгайте после этого подряд на трех пальцах (они отсылают вас вверх щелбаном), пока не окончите эпизод.



Нитки, пуговицы и комары

Пройдите вправо и сбейте комара, после чего ползите вверх по веревке. Вверху обойдите комара, когда он отлетит влево, и перепрыгните на следующую нить, после чего, поднявшись вверх (еще один комар), идите вправо по ступенькам вниз, избегая попадать под мячики, катающиеся как внизу, так и

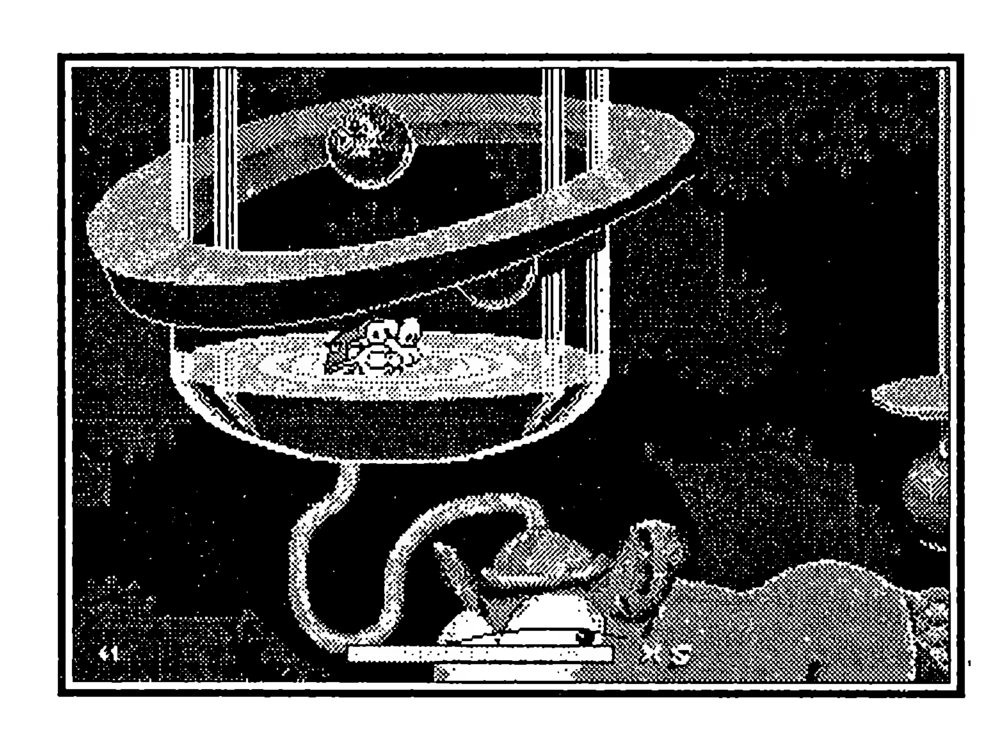


вверху (их можно сбивать). Добравшись до платформ, ведущих вверх, поднимитесь туда и, сбив чудика, возьмите приз. Потом скачите вправо (по веревке или пуговице, похожей на летающую тарелку) и снимите еще одного чудика. Прыгайте вперед по пуговице и станьте на палец, который подбросит вас на пуговицу справа. Лезьте вниз по нитке (кнопки С+ВНИЗ) и, взяв на платформе внизу банку, прыгайте вправо, снимайте очередного чудика и берите еще один приз. Прыгайте теперь вверх и, добравшись до приза, висящего в воздухе, летите вперед. Вы упадете на воздушный велосипед (управлять им точно так же, как и летающими псами), и героям нужно пролететь на нем вправо мимо прыгающих призов и других предметов. Если призы можно собирать, то предметы могут нанести вам и урон. Самый простой способ пробраться вперед — двигаться вверху. В конце пути вы сможете взять антенну и закончить уровень.

Уровень 6: Очень секретная машина

Пароля у этого уровня нет, потому как он самый последний в игре — вам, да и мне, осталось совсем немного.

Прыгая с пузыря на пузырь, летите вверх. Пузыри лопаются под вами, поэтому придется время от времени перебираться со «старого на новый». Выбравшись из воронки, станьте около механизма, испускающего ток, и дождитесь (смотрите вниз), пока очередной разряд проползет вниз так, чтобы вам можно было стать на какую-либо платформу. После этого перепрыгните шарик, станьте на нее и осторожно, с платформы на платформу, слева направо, справа налево двигайтесь вниз, чтобы не попасть ни на нижнюю, ни на верхнюю полосу тока. Спустившись, ударьте по свечке, чтобы она загорелась где-нибудь в другом месте, и пройдите вперед. Теперь прыгайте вверх по лампочкам (только тогда, когда лампа не горит, на нее можно становиться). Для того, чтобы запрыгнуть на высокую лампу, вам придется задействовать соратника по несчастью, и если его не окажется рядом, придется хорошо постараться, чтобы не зажариться на лампе. Выбравшись на пол, двигайтесь вперед и вниз, задувая свечки мехами. Попав в нижнюю комнату, вы должны будете последовательно нажать четыре кнопки, причем быстро, чтобы, пока вы включаете одну, не выключилась вторая. На этом игра окончена, вам остается только подсчитать свои очки и посмотреть финальные заставки.



Автор описания Денис НЯНЕНКО

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE HYPERSTONE HEIST

ЧЕРЕПАШКИ НИНДЗЯ: ПОХИЩЕНИЕ СУПЕРКАМНЯ

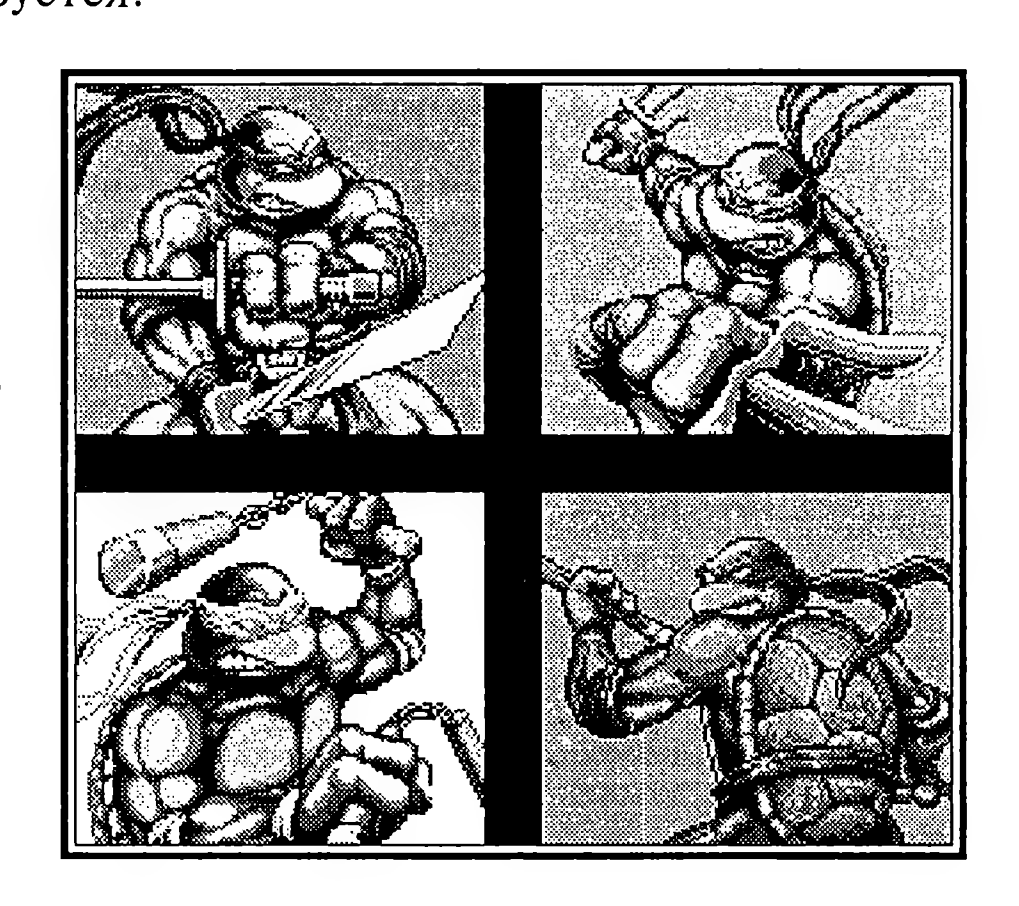
Konami ● Количество игроков 2 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Перед нами очередная игра о приключениях команды бесстрашных мутантов — черепашек ниндзя. Однажды вечером черепахи собрались посмотреть по телевизору репортаж своей старой знакомой — репортера Эйприл О'Нил. Эйприл ведет репортаж с острова, на котором установлена статуя Свободы. Но через несколько секунд после начала репортажа, статуя Свободы, замигав, исчезает, а вместе с ней и часть домов Нью-Йорка. После чего телетрансляция прерывается, и когда возобновляется, на экране появляется еще один старый знакомый черепах — злодей Шредер. Шредер выставляет на стол перед собой уменьшенную с помощью Суперкамня статую Свободы и дома Нью-Йорка. После чего заявляет: «С помощью Суперкамня я буду править миром! Черепахи, попробуйте остановить меня, если сможете». Ничуть не испугавшись, черепахи принимают вызов Шредера. Вам предстоит в очередной раз сорвать коварные планы Шредера. В игре очень неплохая, хотя немного бедноватая, графика и очень хороший звук и музыкальное сопровождение из одноименного мультфильма — для каждого уровня своя мелодия, в напряженные моменты игры звучит тревожная музыка.

Управление

Кнопка ↑ — движение вверх.
Кнопка ↓ — движение вниз.
Кнопка ← — движение влево.
Кнопка → — движение вправо.
Кнопка «А» — удар оружием.
Кнопка «В» — прыжок.
Кнопка «С» — ускорение.
Кнопка «Select» — в этой игре не используется.
Кнопка «Start» — пауза.

Игровое меню



После небольшого анимационного ролика, рассказывающего о черепахах ниндзя, нажимайте на кнопку «Start», чтобы попасть в начальное меню игры. Это меню содержит следующие опции:1–2 PLAYERS — выбор количества игроков и старт игры с выбранным количеством игроков.

OPTIONS — Дополнительные настройки игры. Выбрав этот пункт меню и нажав кнопку «Start», вы попадаете в дополнительное подменю игры. Это меню содержит следующие опции:



GAME LEVEL: EASY/NORMAL/HARD — выбор уровня сложности игры: легкий/нормальный/трудный. Выбор уровня сложности осуществляется кнопками ← и →.

PLAYER REST — количество жизней у вашего персонажа. В начале вам даются три жизни. Увеличить количество жизней можно кнопкой → максимум до пяти. Уменьшить количество жизней вашего персонажа можно кнопкой ← до одной жизни.

CONTINUE — количество continue (продолжений). При гибели вашего героя вы сможете не проходить всю игру сначала, а продолжить игру с того уровня, где вы погибли. В начале такая возможность предоставляется вам три раза, но вы можете увеличить количество continue до пяти или уменьшить до одного кнопками → и ←.

CONTROL — перевыбор кнопок управления игрой. Если вам почему-то не нравятся начальные кнопки управления или вы привыкли к другим комбинациям кнопок управления, вы можете переназначить их в этом пункте меню. Если вас устраивают кнопки управления, ничего не трогайте и переходите к следующему пункту меню.

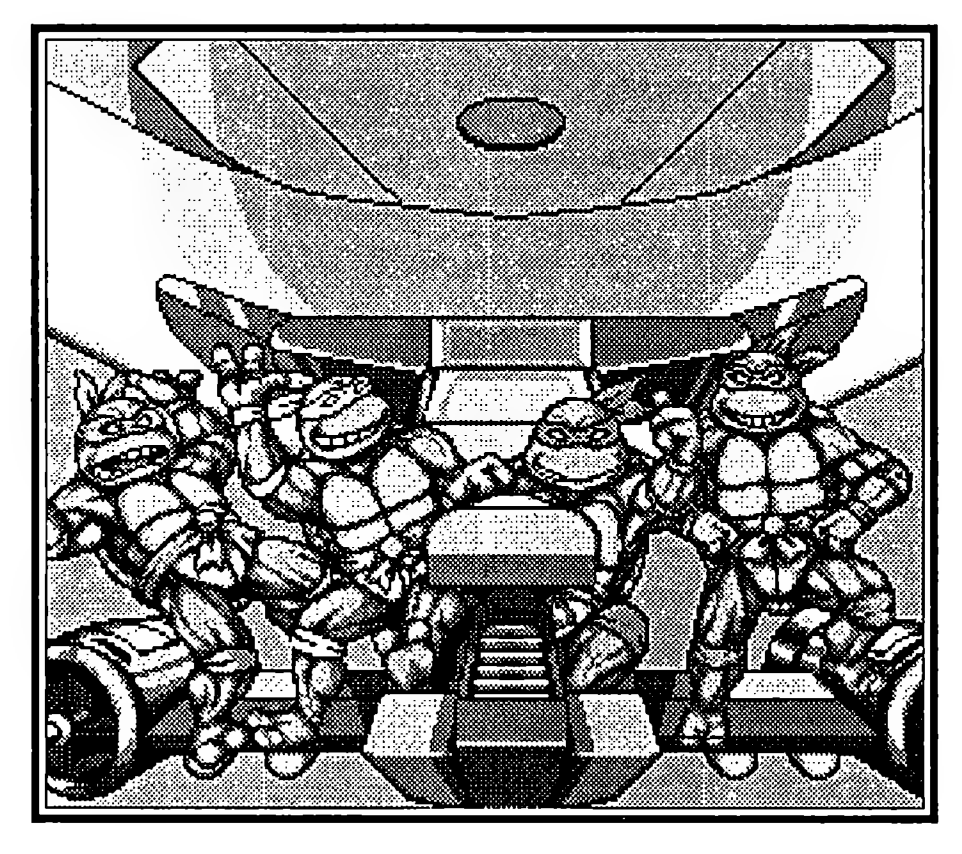
COLOR MODE: ANIME/COMIC — выбор цветового режима игры. Попробуйте оба цветовых режима и выберите, который вам больше нравится.

SOUND TEST — возможность прослушать все музыкальные треки игры и боевые кличи черепах. Выбор довольно большой: 26 музыкальных треков и 11 боевых кличей.

EXIT — выход в начальное меню игры.

Определившись с игровыми установками, выбирайте количество игроков и нажимайте на кнопку «Start».

Персонажи



После выбора количества игроков, уровня сложности игры, кнопок управления и режима игры мы попадаем к экрану выбора персонажей. На этом экране мы видим картинки с четырьмя черепахами. Персонаж, выбранный в данный момент, выделен цветом и над ним мигает стрелка с надписью «1P». Если вы играете вдвоем, персонаж для второго игрока также выделен цветом и над ним мигает стрелка с надписью «2P». Перебор персонажей осуществляется кнопками ← и →, а выбор персонажа кнопкой «A». Вы можете сыграть за любую из четырех знаменитых черепах, вооруженных своим любимым оружием. Правда, способ боя у всех четырех черепах не сильно отличается друг от друга, в основном, только специальным ударом. Но, тем не менее, разберем их характеристики, специальные удары поподробнее.

LEONARDO — Леонардо, вооружен двумя мечами. Специальным ударом этой черепахи является вертикальное вращение волчком с выставленными в разные стороны мечами. Наиболее эффективно применять этот прием, когда вы окружены врагами.

RAFFAELLO — Рафаэлло, вооружен двумя кинжалами. Специальным ударом этой черепахи является удар ногой с разворота. Наиболее эффективно применять этот прием против группы врагов, находящихся на небольшом расстоянии от вас.

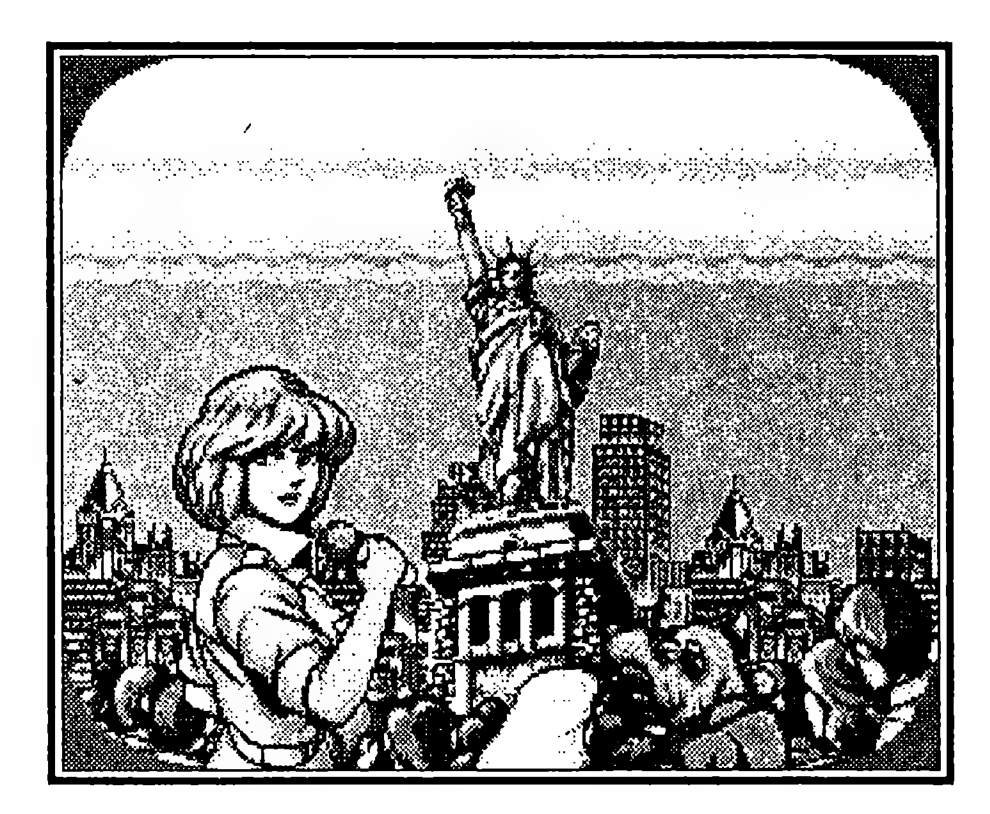


MICHELANGELO — Микеланджело, вооружен нунчаками. Специальным ударом этой черепахи является мощный удар двумя нунчаками в прыжке. Наиболее эффективно применять этот прием против сильных врагов и боссов.

DONATELLO — Донателло, вооружен шестом. Специальным ударом этой черепахи является удар двумя ногами в ту сторону, куда развернут ваш персонаж. Наиболее эффективно применять этот прием против группы врагов, находящихся на расстоянии от вас.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в обычной для игр с драками псевдотрехмерной манере, то есть вы смотрите на экран сбоку, но можете уйти как бы вглубь экрана. Также в игре довольно распространенный сюжет — вы должны пройти через пять уровней и забить главного злодея в конце игры. В левом верхнем углу экрана находится очень важная для вас информация: под надписью 1P (первый игрок) находится счетчик жизней вашего персонажа. Если вы потеряете все жизни, игра заканчивается, после чего и вы попадаете на специальный экран, где в течение девяти секунд вам предложат нажать на кнопку «Start», чтобы использовать одно CONTINUE. Если вы в течение отведенного срока не нажмете кнопку «Start», игра заканчивается, и вы попадете в начальное меню игры. Выбрав CONTINUE, вы сможете не проходить игру сначала, а продолжить игру с того уровня, где вас уничтожили. За счетчиком жизней находится шкала здоровья вашего персонажа, когда вы получаете повреждения, деления на этой шкале исчезают, и если исчезнут все, вы потеряете одну жизнь. Над шкалой здоровья после имени черепахи, за которую вы играете, находится счетчик поверженных вами врагов. За определенное количество поверженных врагов вам добавляют одну жизнь. Первую дополнительную жизнь вы получите за сто поверженных врагов, вторую за двести, третью за триста и т.д. Статистики для второго игрока идентичны, и они находятся в правом вернем углу. Обратите внимание на то, что второй игрок может присоединиться к игре в любой момент, нажав на кнопку «Start» на своем джойстике. Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, всех их вы должны уничтожать, иначе вас просто не пустят дальше. Так как почти все время, пока вы будете играть, вам предстоит сражаться с разнообразными монстрами, давайте разберем основные правила боя, общие для всех персонажей и монстров. Первый вид атаки — основной (простой) удар оружием — выполняется кнопкой «А». Когда ваш персонаж подходит к врагу и вы первым успели нажать кнопку удара, персонаж наносит врагу удар, который не сразу отправляет врага в нокаут. Таких ударов необходимо сделать несколько (провести серию ударов), после чего враг отлетает в сторону и лежит несколько секунд без сознания, затем встает и идет на вас снова, либо, замигав, исчезает. Количество выдерживаемых врагом нокаутов зависит от его уровня и силы удара вашего персонажа. Обратите внимание на то, что иногда в конце



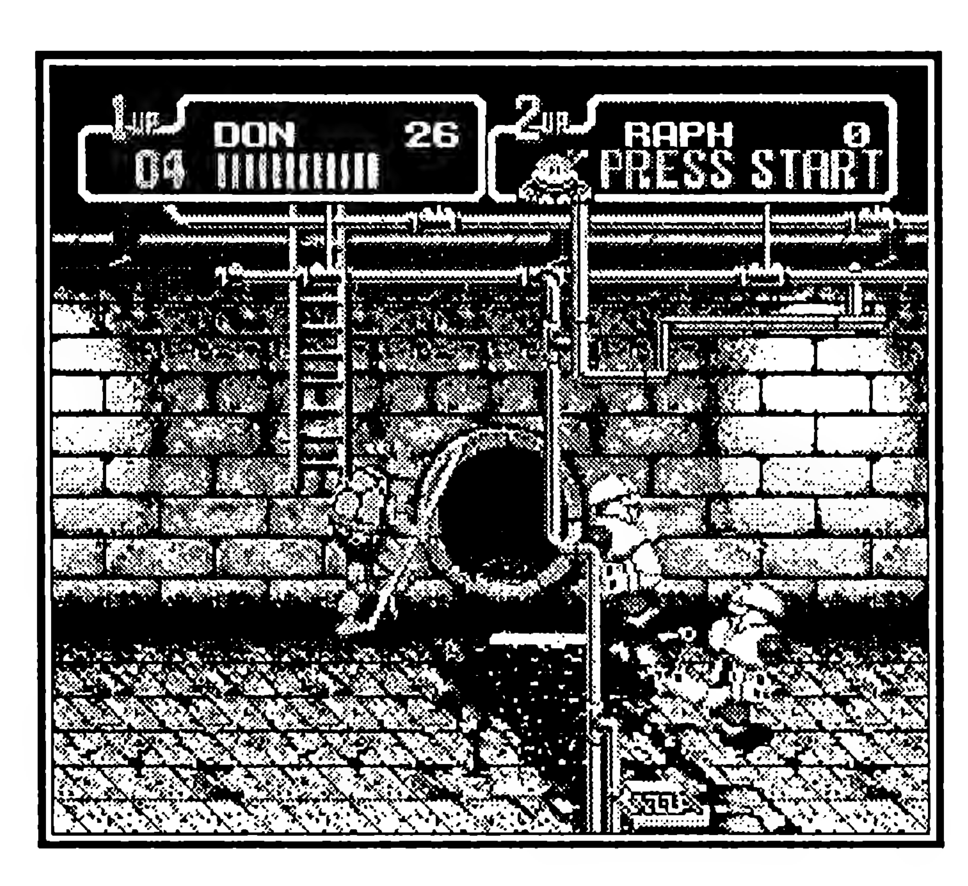


серии ударов ваш персонаж не просто отправляет врага в нокаут, а поднимает его за руку. В таком случае вы кнопкой удара можете использовать противника как дубину и бить им других врагов, нанося серьезные повреждения. Второй вид атаки включает в себя несколько ударов. Удар плечом с разбега (во время бега нажать на кнопку удара «А»). Удар в прыжке в сторону (кнопка «В», затем кнопка «А»). Затяжной прыжок и удар оружием (удерживая нажатую кнопку «В» и кнопку движения, нажать копку «А»). Удар ногой вверх в прыжке (нажать на кнопку «В», затем кнопку «А», затем снова кнопку «В»). Удар в подкате (во время бега нажать на кнопку «В», затем на кнопку «А»). Несмотря на различие этих ударов, в случае их успешного применения вы сразу же отправляете любого врага в нокаут. Однако при таком способе атаки урон, получаемый врагами, меньше, чем при серии ударов. Несмотря на это, вторым способом атаки предстоит пользоваться намного чаще, так как пока вы наносите врагу серию ударов, к вам может подойти второй враг и отправить в нокаут уже вас. Да и враги в конце игры настолько быстрые, что нажать кнопку простого удара первым довольно сложно. Специальный удар кнопки «А» и «В» одновременно, позволяющий сразу же уничтожить нескольких врагов, но будьте внимательны: каждое выполнение специального удара отнимает у вашего персонажа несколько пунктов на шкале здоровья. Поэтому будьте внимательны и пользуйтесь специальным ударом только в крайнем случае. Кстати, когда у вас осталось всего два или одно деление на шкале здоровья, вы не сможете использовать специальный удар. Враги в этой игре всегда появляются группами и придерживаются такой тактики атаки: один из врагов подходит к вам и пытается вас атаковать, вы начинаете его бить, а другие в это время пытаются зайти вам в тыл. Поэтому атаковать врагов следует заходя сверху или снизу экрана по диагонали. Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Коробка с пиццей — подобрав коробку с пиццей, вы полностью восстановите шкалу жизни вашего персонажа.

Бочка, ящик с взрывчаткой — подходите к такому предмету и бейте по нему своим оружием, через несколько секунд он взорвется, нанеся серьезные повреждения всем оказавшимся рядом.

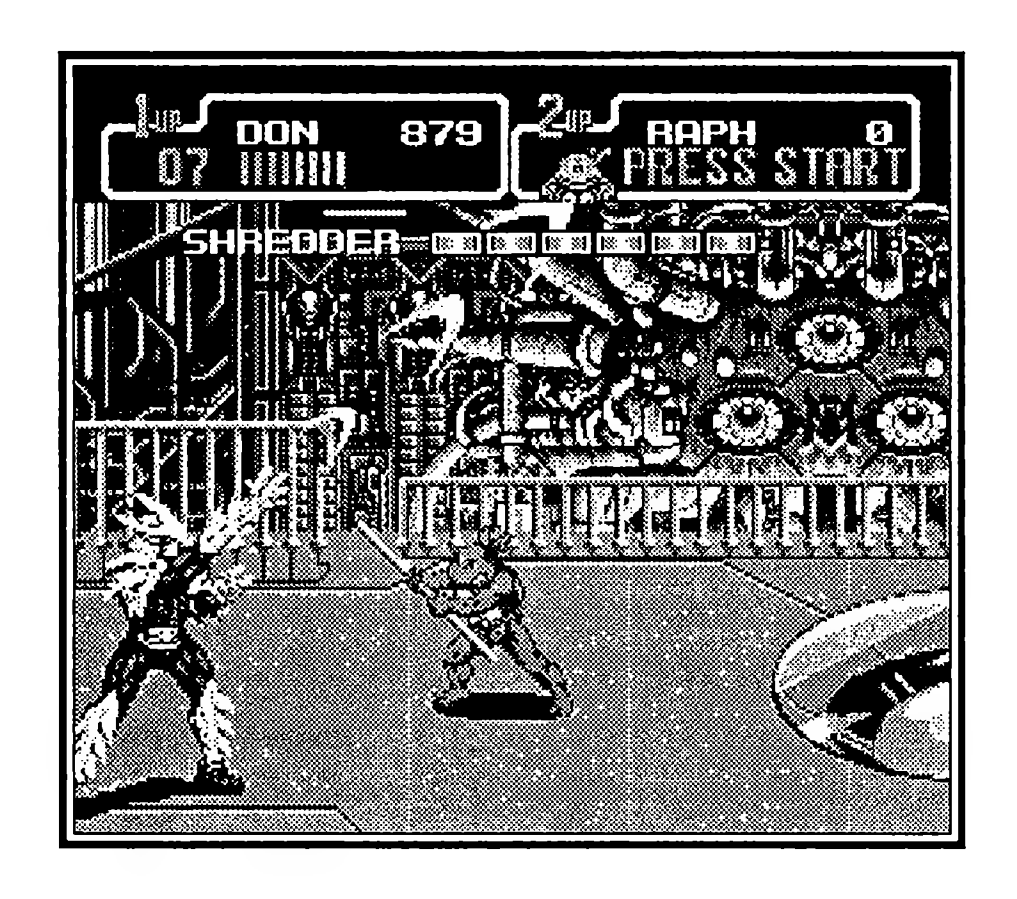
Коробка с бомбой — когда вы подберете такую коробку, ваш персонаж будет несколько секунд вращаться вокруг своей оси, раскидывая врагов с одного удара. Вам остается только направлять вашего героя кнопками движения. Только жаль, что вращение длится всего несколько секунд.



Пожарный гидрант, подсвечник — подходите к такому предмету и бейте по нему оружием: он полетит в сторону по дороге, нанося повреждения всем встреченным врагам.

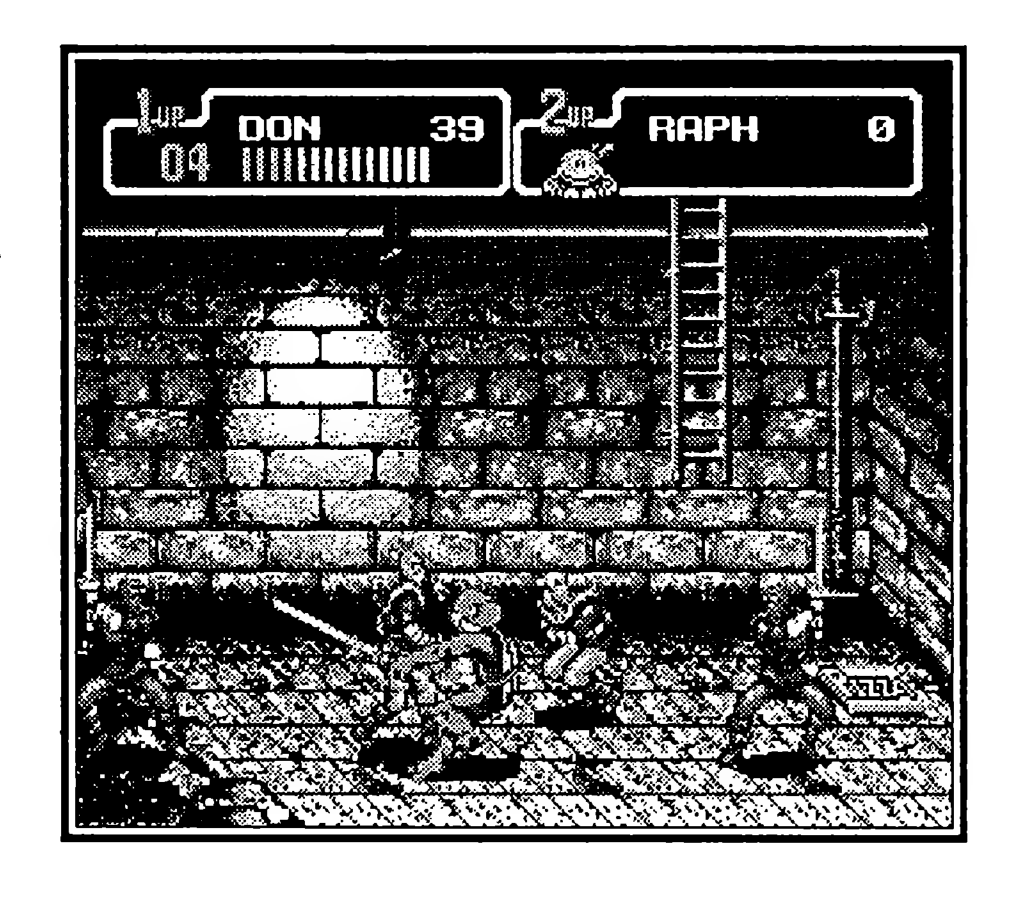
Коробка с вопросительным знаком — в такой коробке может оказаться любой приз, или вам добавят несколько очков на счетчике поверженных врагов.

Враги и ловушки



В этой игре не так уж и много видов врагов, правда, некоторые имеют несколько разновидностей по типу используемого оружия. Есть враги, которые строго распределены по уровням, но встречаются и такие враги, которые будут преследовать вас на протяжение всей игры, становясь здоровее и злее от уровня к уровню. Простой контакт вашего героя с любым врагом не приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам. Далее приведен список всех врагов и ловушек в игре:

Красный ниндзя — этот враг будет вашим основным противником на протяжение всей игры. Он ничем не вооружен и для атаки использует разнообразные удары. Также этот противник может схватить вас сзади и удерживать, а другой — подойти сзади и ударить несколько раз.



Синий ниндзя — этот враг вооружен двумя мечами, которыми и бьет вас. Также синий ниндзя может прыгнуть на вас и ударить мечом в голову.

Фиолетовый ниндзя — этот опасный враг кидается в вас метательными звездами и старается избегать ближнего боя. Поэтому атаковать его лучше, используя удары в прыжке или удар в подкате.

Белый ниндзя — этот противник вооружен нунчаками, которыми бьет вашего персонажа.

Робот-охранник — этот механический противник может атаковать вас двумя способами: выстрелить лучом лазера или, накинув на вас провод, ударить током.

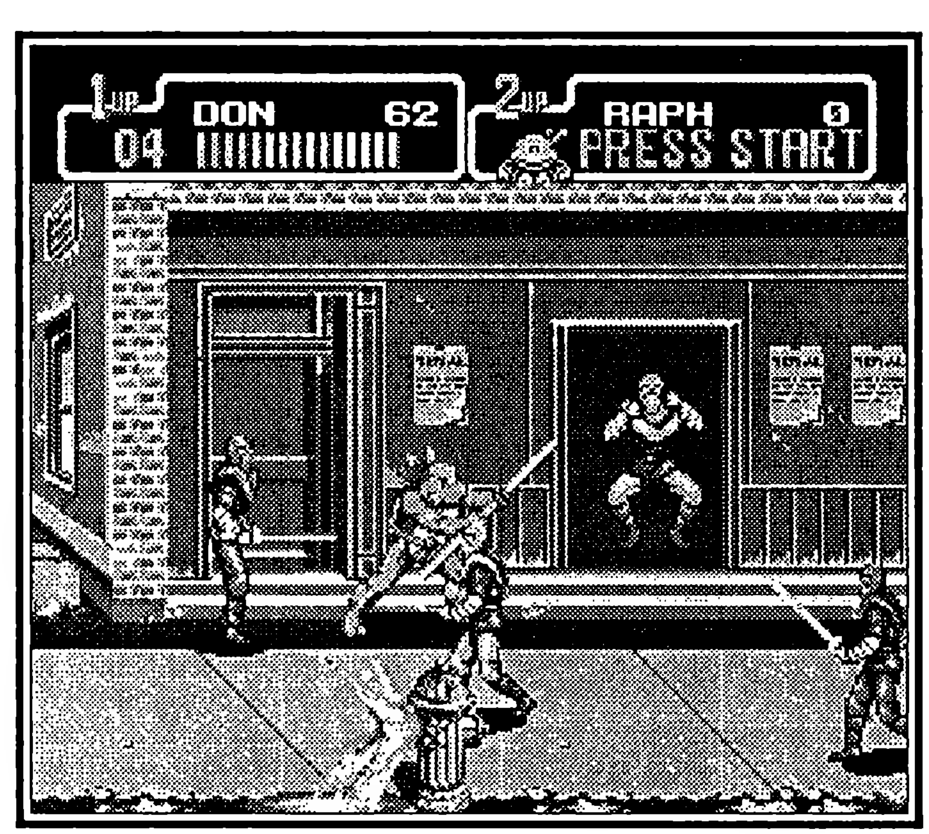
Робот-крот — этот противник появляется большими группами и пытается подбежать к вам и вцепиться в вашего героя. Пока робот-крот висит на вашем герое, он будет терять здоровье.

Большой оранжевый мутант — этот враг довольно серьезный противник, выдерживающий много ваших атак, имеет несколько разновидностей. Большой оранжевый мутант — этот опасный враг очень здорово машет кулаками, но предпочитает таранить вас с разбегу. Вообще, все разновидности оранжевого мутанта, время от времени сгруппировавшись, проносятся несколько раз по экрану, пытаясь вас ударить. Будьте внимательны. Большой оранжевый мутант с автоматом — этот опасный враг обстрелива-



ет вас из автомата на средней дистанции, а в ближнем бою бьет прикладом. В прыжке ударить этого противника довольно сложно, поэтому используйте специальный удар или подходите к нему по диагонали и бейте оружием. Большой оранжевый мутант с гранатометом — этот опасный враг стреляет по вам из гранатомета, а в ближнем бою использует гранатомет как дубину.

Бой с боссами



В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с финальным боссом. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам не придется начинать бой сначала, и все полученные боссом повреждения будут учитываться. Шкала жизни для босса появляется посередине экрана в виде нескольких красных прямоугольников. Но одно деление этой шкалы исчезнет только после нескольких отправлений босса в нокаут. Поэтому ориентироваться, близка ли победа над боссом, можно по такому признаку: когда у боссов останется меньше четверти здоровья, они начинают мигать, и чем интенсивнее мигают боссы, тем ближе победа. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Крокодил-мутант

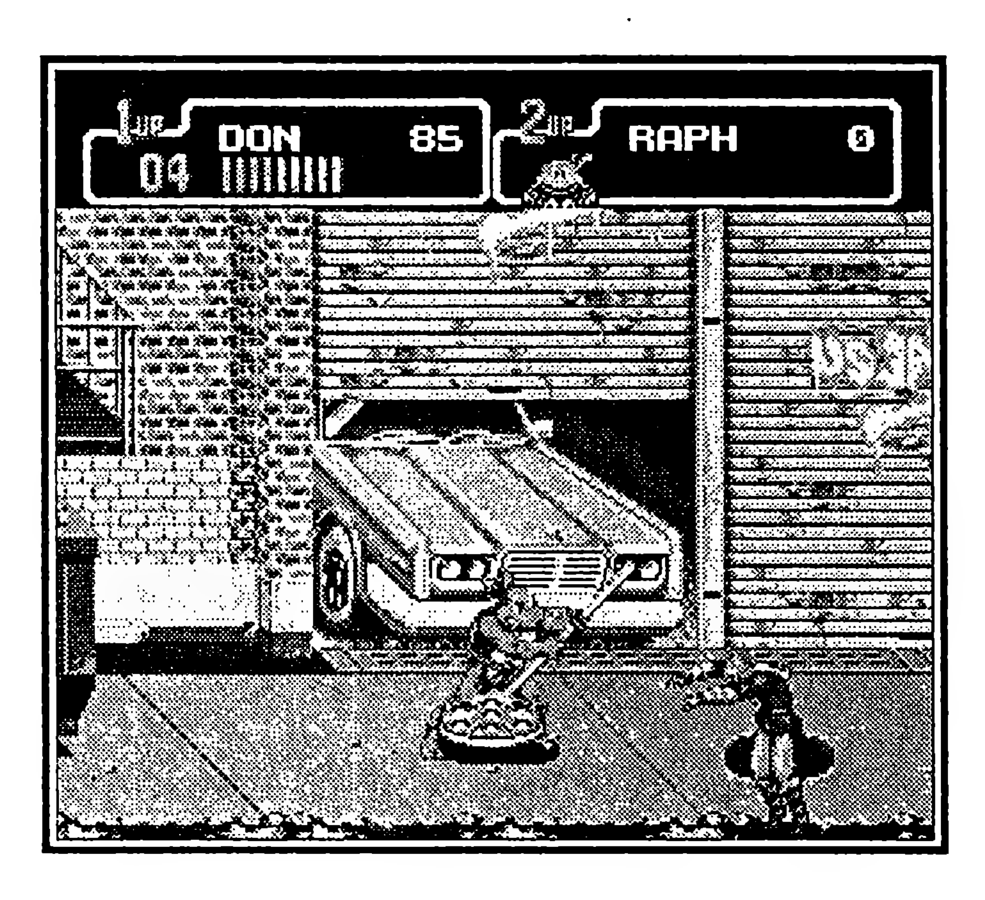
Выбравшись из воды и заявив, что вам никогда не победить его, этот босс атакует вас такими способами: встав на четвереньки и помахав хвостом, проносится по экрану несколько раз, пытаясь вас укусить. В этот момент он полностью неуязвим, поэтому перепрыгивайте через него или отбегайте вверх или вниз. Встав у левого или правого края экрана, начинает стрелять из автомата, спускаясь или поднимаясь вдоль края экрана, быстро отбегайте в противоположную сторону от движения крокодила. Тактика боя с этим боссом такова: после какой-нибудь из атак Крокодил-мутант, приняв боксерскую стойку, прыгает несколько раз по экрану. В этот момент вы и должны его бить, но действовать необходимо очень быстро, иначе крокодил свалит вас мощным ударом кулака. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.

Уровень сложности: 3.

Носорог-мутант

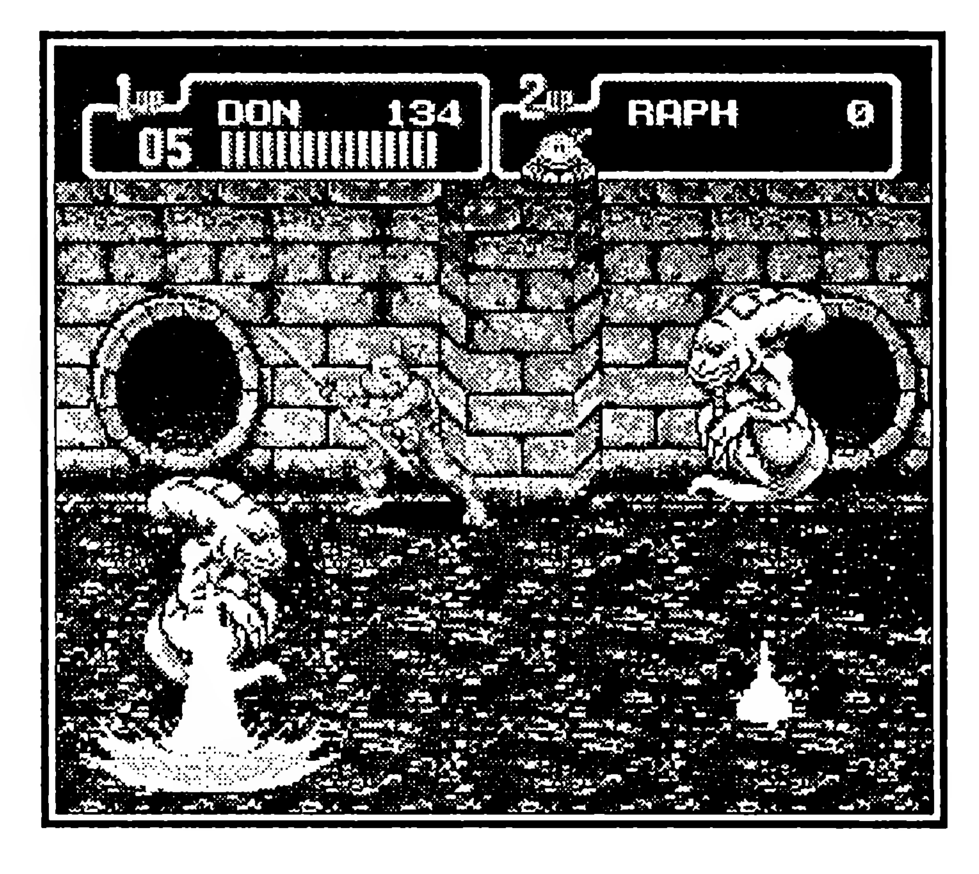
Появившись на экране и заявив, что вы выглядите очень аппетитно, и у него на обед будет черепаший суп, этот босс атакует вас такими способами: несколько секунд пробуксовав на месте, проносится пару раз по экрану, пытаясь вас таранить. В этот момент он полностью неуязвим, поэтому перепрыгивайте через него или отбегайте вверх или вниз. Встав у левого или правого края экрана, начинает стрелять из автомата сна-

чала очередь перед собой, затем очередь по диагонали вверх. В ближнем бою бьет вас с разворота ногой. Тактика боя с этим боссом такова: когда носорог будет отдыхать после пробежки, быстро подбегайте к нему и бейте как можно чаще. Если после пробежки носорог вытащит автомат, но вы успеете его ударить раньше, чем он выстрелит, он спрячет автомат, а вы нанесете несколько повреждений этому боссу. В ближнем бою необходимо бить этого босса как можно чаще, иначе он ударит вас ногой или выстрелит из автомата. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Главное, как только носорог начнет буксовать перед пробежкой, быстро отпрыгивать в сторону.



Уровень сложности: 5.

Наставник-ниндзя



Появившись на экране, этот босс заявляет, что вам никогда не победить его учеников ниндзя. После чего вас атакуют три красных ниндзя, если вы их уничтожите, вас атакуют еще три красных ниндзя, и так все время, пока вы не уничтожите Наставника-ниндзя. Поэтому не стоит зацикливаться на уничтожении ниндзя, правда, вы можете серьезно увеличить показатель счетчика поверженных врагов. Сам Наставник-ниндзя атакует вас такими способами: пока вы находитесь в противоположном углу экрана, Наставник спокойно стоит, скрестив руки на груди, наблюдая за вашей схваткой с красными ниндзя. Затем, когда вы подойдете примерно на середину экрана, Наставник-ниндзя начинает обстреливать вас дротиками, которые вы можете отбить ударом своего орудия обратно Наставнику-ниндзя. Когда вы подойдете к Наставнику-ниндзя на расстояние удара, он подпрыгивает высоко вверх, выбрасывая вниз вам на голову порцию дротиков, перелетает на другую сторону экрана. Тактика боя с этим боссом такова: вначале уничтожьте двоих красных ниндзя и подходите к Наставнику-ниндзя. Отбивайте первый дротик, после чего в прыжке (иначе Наставник перелетит на другой край экрана) бейте наставника ниндзя. Затем, увернувшись от падающих сверху дротиков, идите к приземлившемуся наставнику-ниндзя, отбивайте первый дротик, затем бейте Наставника в прыжке. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным, так как красный ниндзя так и норовит подкрасться к вам сзади и ударить.



Уровень сложности: 6.

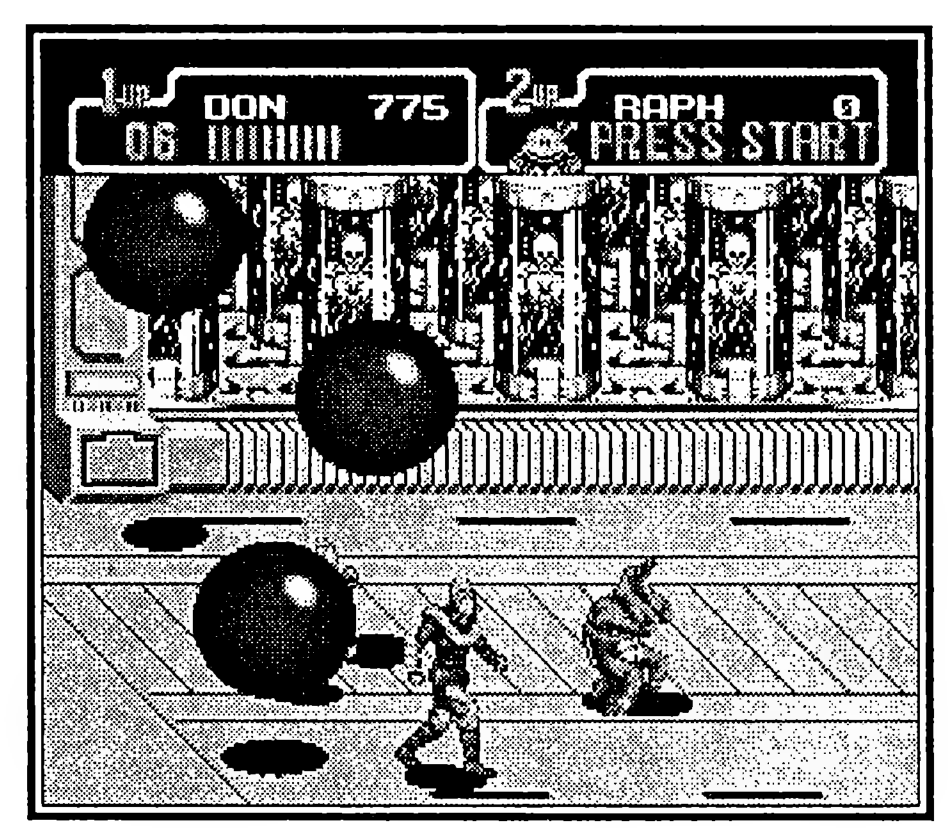
Конструктор роботов-кротов



Появившись на экране, этот босс заявляет, что вам никогда не победить его роботов-кротов. Конструктор не атакует вас никаким способом, а просто летает вдоль экрана и выкидывает на вас роботов-кротов. Тактика боя с этим боссом очень проста: стойте посередине экрана и бейте в ту сторону, где находится Конструктор роботов-кротов. Когда на вас побежит робот-крот, вы его легко уничтожите, а пролетающий над вами Конструктор получит несколько повреждений. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, правда, вам потребуется много времени. Вы, конечно, можете бегать за Конструктором и бить его в прыжке, но так вы рискуете пропустить робота-крота.

Уровень сложности: 3.

Кренг



Появившись на экране и заявив, что вам никогда его не победить, этот босс атакует вас такими способами: выставив вперед ногу, проносится по экрану, пытаясь вас ударить. В этот момент он полностью неуязвим, поэтому перепрыгивайте через него или отбегайте вверх или вниз. Затем, остановившись, выпускает в вашу сторону серию ракет. В ближнем бою Кренг бьет вас двумя руками. Тактика боя с этим боссом такова: когда Кренг остановится и попытается выстрелить в вас ракетами, быстро подходите к нему и бейте как можно чаще. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро, иначе получите серьезный удар двумя руками.

Уровень сложности: 5.

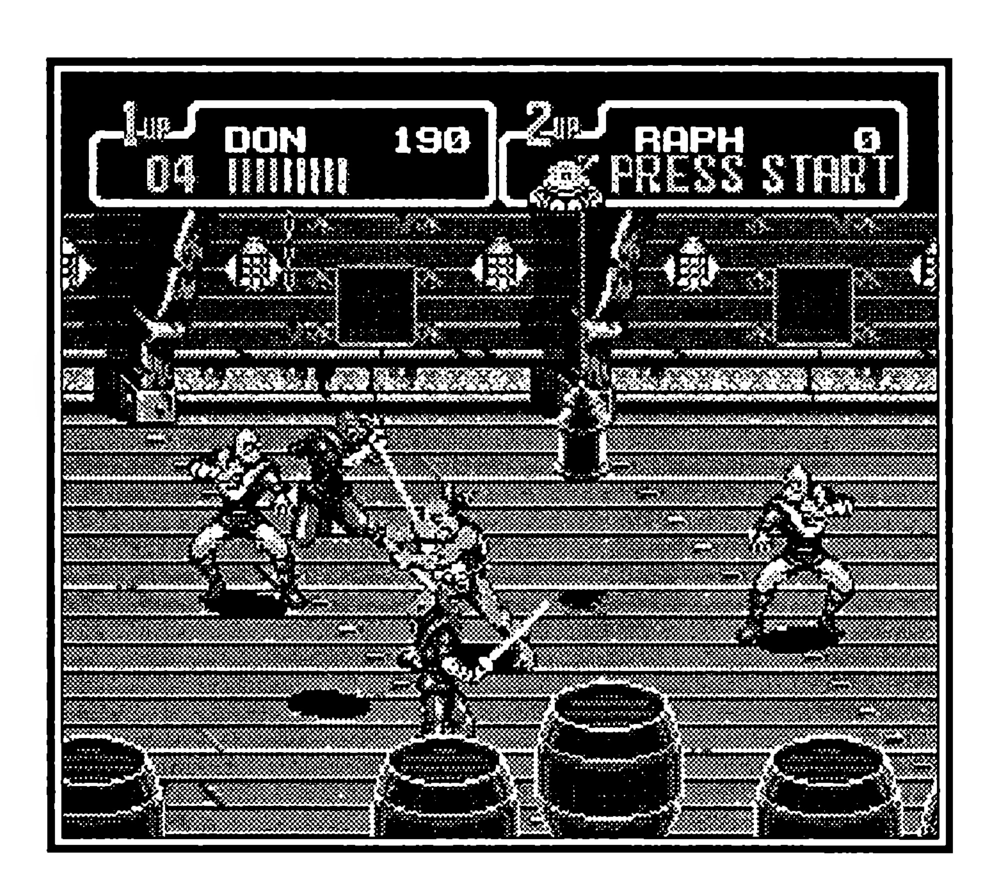
Шредер-мутант

Появившись на экране, Шредер заявляет, что он покажет вам настоящую силу Суперкамня, после чего мутирует. Шредер атакует вас такими способами: подлетев к вам вплотную, окружает себя разноцветной аурой, и если вы стояли достаточно близко, получите повреждение. Затем, в зависимости от цвета ауры, атакует вас такими способами: красная аура — выпускает струю огня по полу экрана. Синяя аура — выпускает струю холодного газа по диагонали вверх. Зеленая аура — выпускает зеленый шар,



летящий по горизонтали. Тактика боя с этим боссом такова: когда Шредер подлетит к вам, отбегите немного в сторону, чтобы вас не задела аура. Затем, в зависимости от цвета ауры, атакуйте Шредера такими способами: при красной ауре — перепрыгивайте через огонь и бейте Шредера в прыжке. При синей ауре — просто подходите к Шредеру и бейте его своим оружием. При зеленой ауре — перепрыгивайте через шар и бейте Шредера в прыжке. Таким способом можно просто забить этого босса с минимальными повреждениями, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Главное — не запутаться в цветах аур и не получить повреждение, так как Шредер очень быстр и начнет бить вас без перерыва, не давая вам подняться до тех пор, пока вы не потеряете одну жизнь.

Уровень сложности: 8.



Прохождение

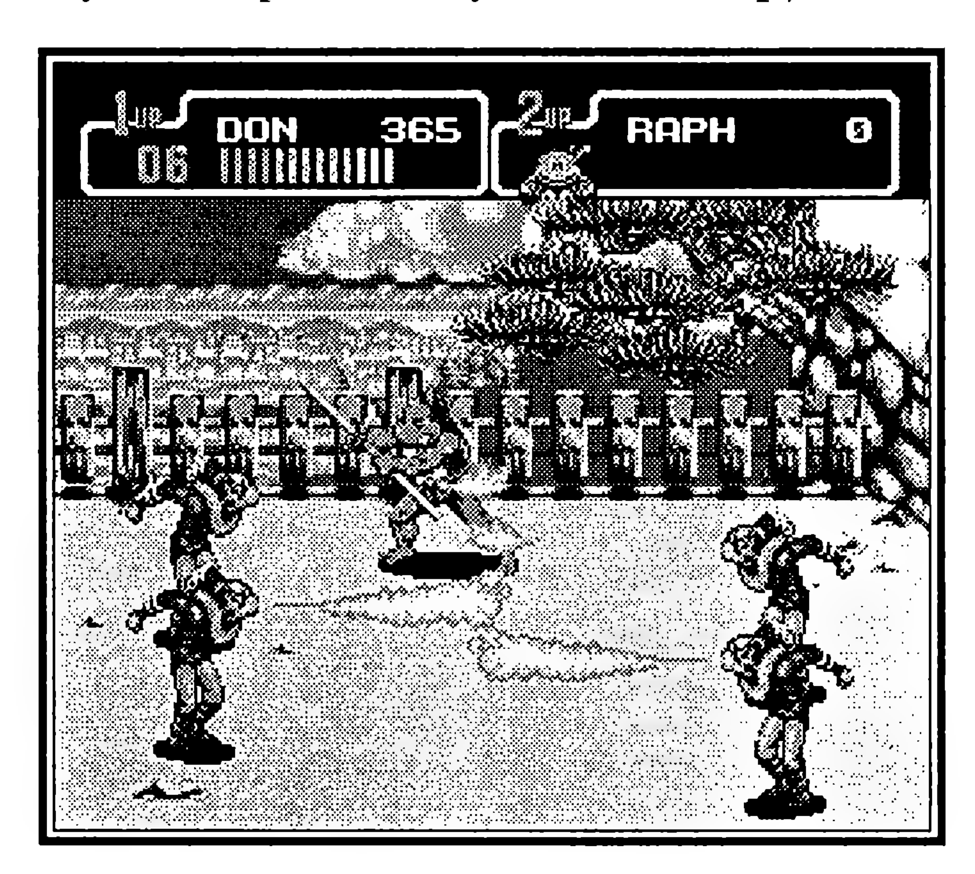
В независимости от выбора персонажа, вам предстоит пройти одинаковый набор уровней. На протяжение почти всей игры вы должны двигаться слева направо, поэтому если специально не указано направление движения, идите направо. Игра разделена на несколько уровней, которые, в свою очередь, разделены на несколько небольших зон (несколько игровых экранов), на которых вам предстоит уничтожать разнообразных врагов.

Первый уровень — New York City (Нью-Йорк)

В начале первого уровня идите направо, вас атакуют три красных ниндзя, а затем еще три. Уничтожайте их и идите дальше, на вас нападут два синих ниндзя и два красных ниндзя, а затем три красных ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два красных ниндзя, за которыми находится экран с бочкой. Уничтожайте их и подходите к бочке, ждите, пока на вас не нападут три красных ниндзя, тогда взрывайте бочку. Затем вас атакуют еще три красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вы попадете на экран с коробкой пиццы, постарайтесь не брать ее, так как вас ожидают много врагов — из земли вылезут два робота-охранника. После того как вы уничтожите двоих роботов, вас атакуют два красных ниндзя и два желтых, а затем еще три красных ниндзя. Уничтожив всех врагов, берите пиццу и идите дальше, вас атакуют три робота-охранника, а затем два красных ниндзя и два синих. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вы упретесь в стену, у которой лежит еще одна коробка с пиццей, но пока не трогайте ее, так как вас ожидает бой с большим количеством врагов. Вначале вас атакуют два синих ниндзя и два красных ниндзя, затем три красных ниндзя. После этого вас атакуют два желтых ниндзя и два красных ниндзя. Затем вас атакуют две тройки красных ниндзя, во время боя с ними постарайтесь подобрать пиццу, так как после победы над ними вы автоматически подниметесь на поверхность улицы. Оказавшись на улице, идите направо, около пожарного гидранта вас атакуют три красных ниндзя и два синих, а затем еще четыре красных ниндзя выйдут из дома вверху экрана.



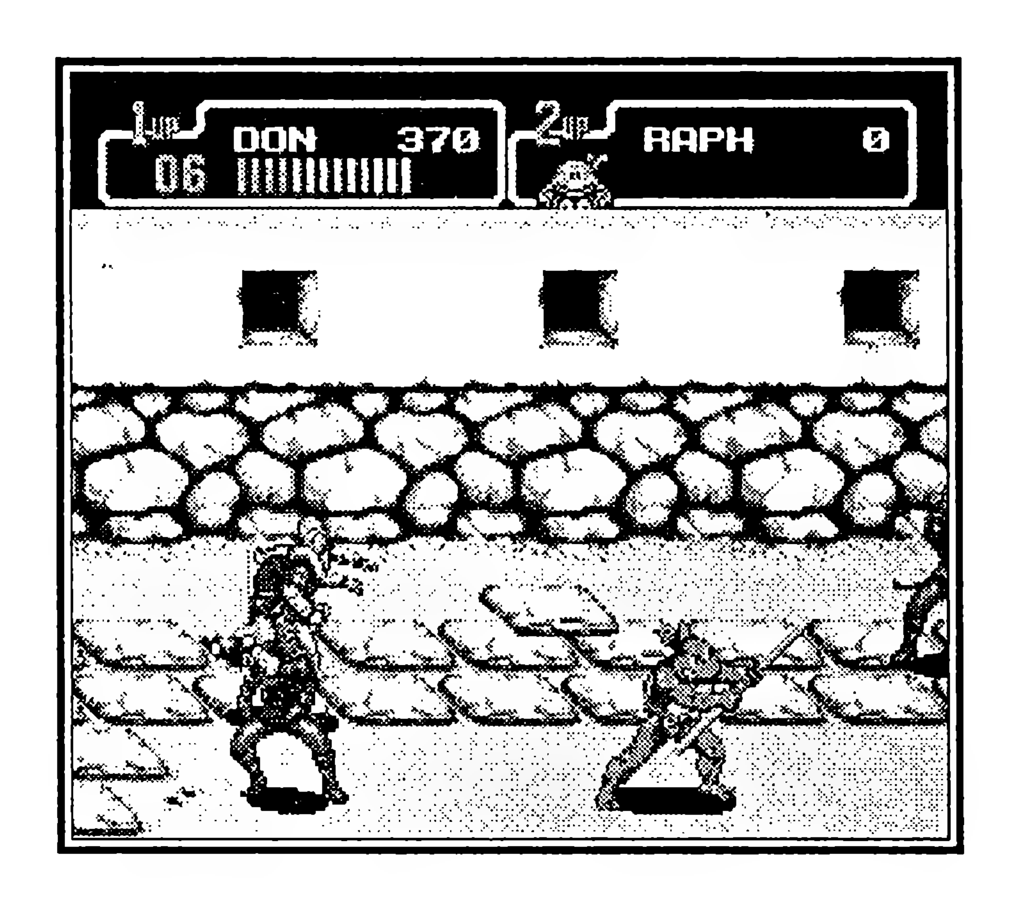
Разобравшись с врагами, идите дальше, около мусорного контейнера вас атакуют три желтых и два красных ниндзя, а затем два синих и два красных. Уничтожив их, идите дальше, вас атакуют еще два синих ниндзя. Разобравшись с ними, идите дальше, вас атакуют три тройки красных ниндзя, а затем еще один красный ниндзя вылезет из канализационного люка и запустит в вас крышкой люка. Увернувшись от крышки, уничтожайте красного ниндзя и идите дальше. Вас атакуют два синих ниндзя и два красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вы увидите коробку с пиццей, лежащей около автомобиля, будьте внимательны, когда подойдете к пицце, автомобиль поедет вниз и может вас задавить. Через автомобиль можно перепрыгнуть или быстро отбежать назад. Взяв пиццу, идите дальше, из фургона на вас выскачат три красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вы увидите коробку с бомбой, но не берите ее, а подождите, пока из дома к вам не выйдут красные ниндзя, тогда берите коробку и уничтожайте всех врагов. Идите дальше, из люка вылезет красный ниндзя и запустит в вас крышкой. Когда вы его уничтожите, вас атакуют два красных ниндзя и два синих ниндзя, а затем еще два красных и два синих ниндзя. Когда вы уничтожите всех врагов, ваш герой автоматически запрыгнет в люк, и вы опять окажетесь в канализации. Идите направо, вас атакуют два красных ниндзя, а затем два синих и два красных ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, вас атакуют два фиолетовых ниндзя, затем две тройки красных ниндзя и, наконец, пара синих ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше. Вас атакуют два белых ниндзя и два красных ниндзя, а затем снова два белых ниндзя. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, берите коробку с пиццей и внимательно смотрите на водную поверхность. Когда на воде появится бугорок, быстро отбегайте вверх или вниз, так как оттуда выпрыгнет жуткий монстр, напоминающий Чужого из одноименного фильма. Уничтожать этого врага не рекомендуется, так как если вы его ударите, он взорвется и нанесет вам повреждения. Бегая от бугорков на воде, идите дальше до тех пор, пока вас не атакуют две тройки красных ниндзя, а затем два сиреневых ниндзя и два красных ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше, вас атакует Крокодил-мутант — босс этого уровня. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним ваш герой исполнит победный танец. Все, первый уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать второй уровень.

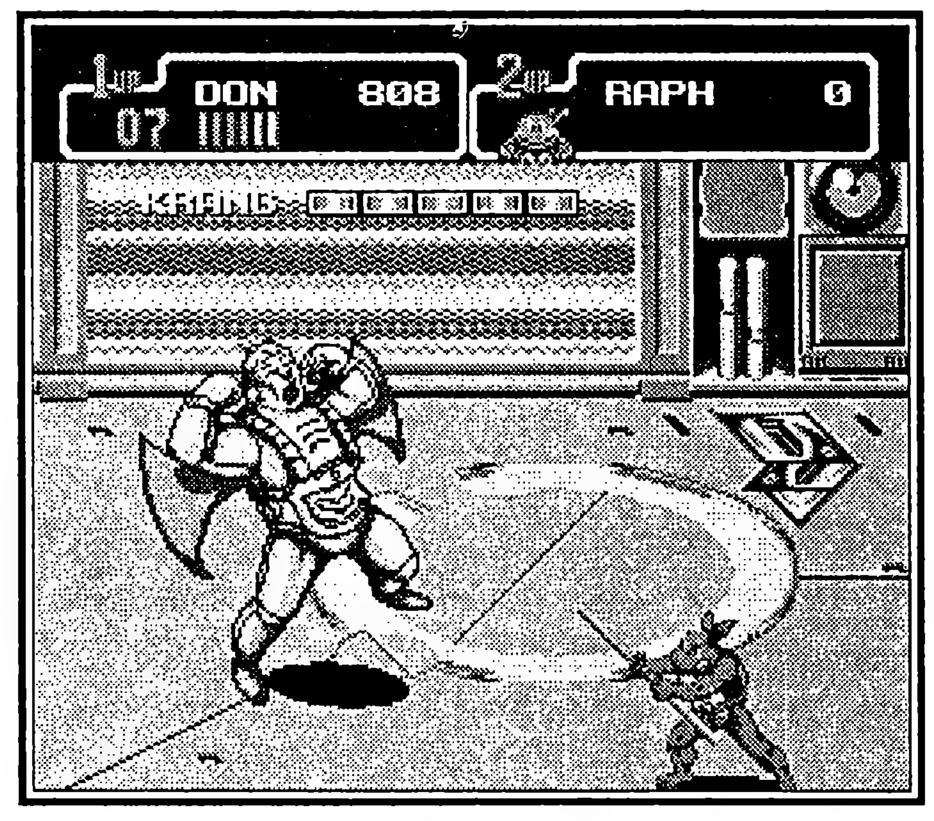


Второй уровень — Mysterious Ghost Ship (Таинственный Корабль-призрак)

В начале этого уровня вам предстоит на доске для серфинга добраться до Корабля-призрака. Доска для серфинга будет перемещаться за вами по экрану, так что не бойтесь с нее свалиться. Также, пока вы едете на доске, вы не должны обязательно уничто-

жать всех врагов, так как все противники, попытавшись несколько раз вас ударить, исчезают за краем экрана. Но пока вы едете на серфинге, все враги уничтожаются с одного удара, что позволит вам набрать много очков, поэтому от противников лучше не бегать.

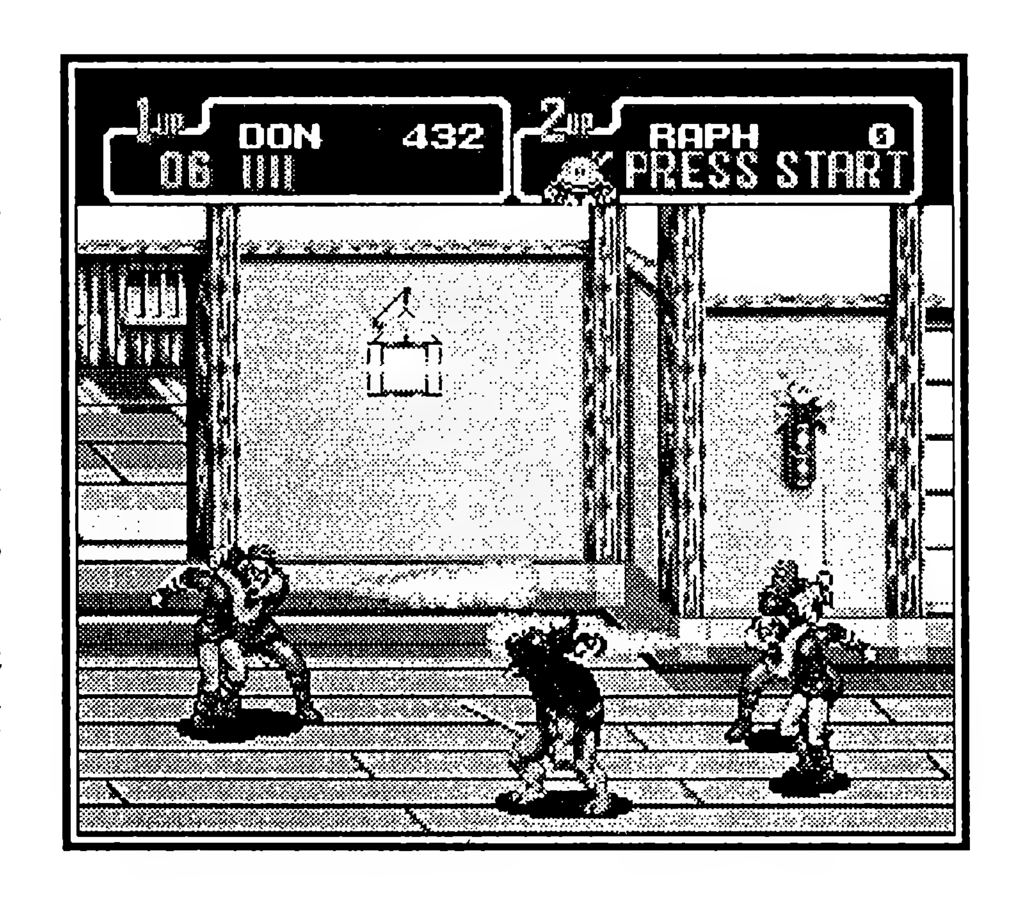




В начале уровня уничтожайте или уворачивайтесь от нескольких ниндзя, за которыми будут несколько коробок с вопросительными знаками, а за ними ящик, который можно разбить. За ящиком вам встретятся два бревна, через которые необходимо перепрыгивать, иначе ваш персонаж ударит ногу и на несколько секунд станет неуправляемым. Затем вам встретятся еще несколько ниндзя и несколько бочек. За бочками на вас поплывут бревна, но уже с шипами перепрыгивайте через них. Затем вас снова атакуют несколько ниндзя, за которыми на вас полетят несколько линий из роботов-кротов. Вначале спереди, затем две сзади, затем одна спереди и одна сзади и, наконец, большой клин из роботов сзади. В это время вам встретится большое количество коробок с вопросительным знаком, постарайтесь их не пропустить. Миновав последнюю линию из роботов, ваш герой автоматически запрыгнет на корабль-призрак. На корабле вас атакуют два красных ниндзя и два синих, уничтожайте их, идите дальше. У ящика с взрывчаткой вас атакуют два желтых ниндзя, и два красных, затем еще два желтых ниндзя и тройка красных, и два желтых ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, у стены под портретом Шредера лежит коробка с пиццей. Но будьте осторожны, как только вы подойдете к коробке, картина свалится вниз. Поэтому идите понизу экрана, дождитесь, пока картина не свалится, и только потом подходите к коробке с пиццей. Здесь вас атакуют две тройки красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. На новом экране внимательно посмотрите на палубу корабля, в некоторых местах на ней лежат перпендикулярно основным доскам палубы небольшие доски. В этих местах палуба прогнила и, если вы встанете туда, можете получить доской по носу. Здесь вас атакуют два фиолетовых ниндзя, затем два раза группы, состоящие из двух красных, двух фиолетовых ниндзя и, наконец, из двух фиолетовых ниндзя. Разобравшись со всеми врагами, идите дальше, вас атакуют два синих ниндзя, затем два синих и два красных ниндзя и, наконец, три красных ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, на вас нападут два желтых ниндзя, затем три желтых ниндзя и, наконец, три красных ниндзя. Уничтожив врагов, идите дальше, вас атакуют три белых ниндзя и



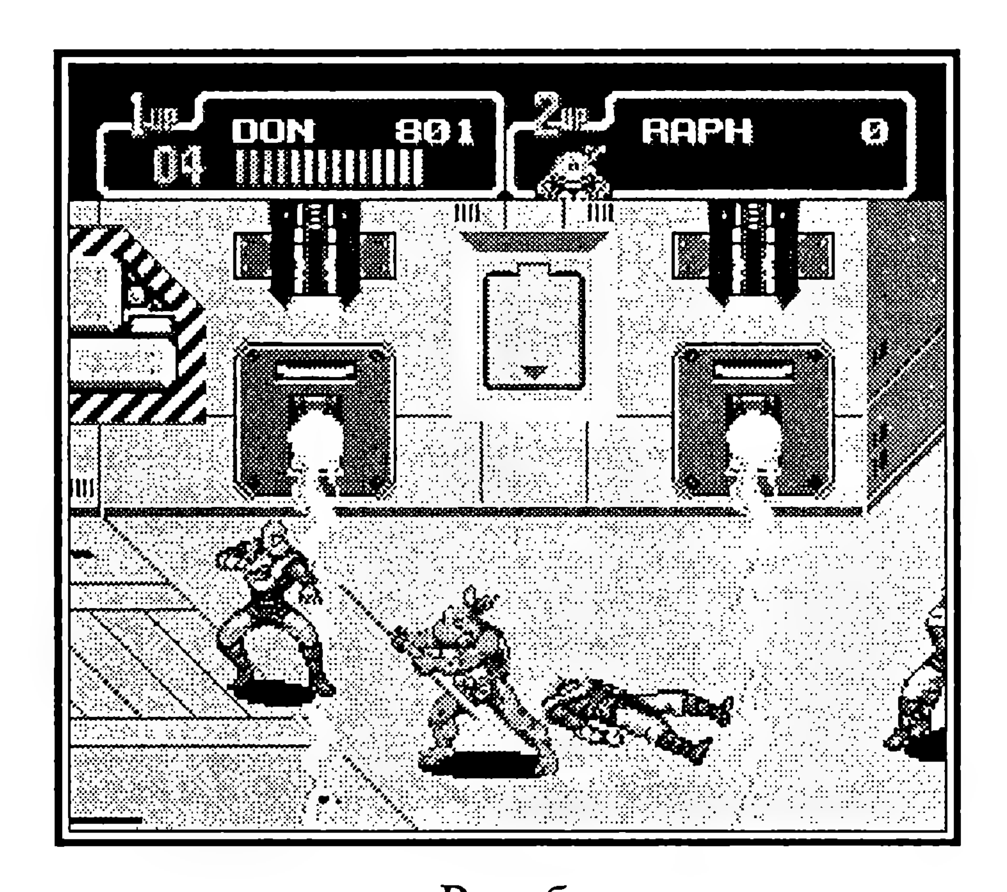
один красный ниндзя. Уничтожив их, идите дальше, но будьте внимательны, когда на палубе появятся две тени — это значит, что туда упадут две бочки, которые покатятся по экрану, пытаясь вас задавить. Не стойте в таком месте, а когда бочки упадут, быстро перепрыгивайте через них. Сразу после бочек вас атакуют два белых и два красных ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас атакуют три красных ниндзя и на вас покатятся три бочки. Перепрыгивайте через бочки, а затем уничтожайте трех красных ниндзя, за которыми вас атакуют четыре красных ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, около коробки с бомбой вас атакуют три больших оранжевых мутанта, причем два с автоматами, затем один оранжевый мутант и, наконец, еще три оранжевых мутанта, с автоматом только один. Справиться с ними вам поможет коробка с бомбой, но на всех ее не хватит. После победы ваш герой автоматически спрыгнет на остров, внутрь пещеры. В пещере вас атакуют три красных ниндзя и один желтый, затем два красных и один желтый. Уничтожив всех врагов, идите дальше, около ящика с взрывчаткой вас атакуют два белых ниндзя и два красных ниндзя, затем два белых; уничтожайте их и идите дальше. С потолка пещеры на вас начнут падать камни, ориентируясь по тени, отходите от места их падения. За камнями вас атакуют три больших оранжевых мутанта. Разобравшись с мутантами, идите дальше, вас атакуют два красных и два фиолетовых ниндзя, затем три красных и две пары фиолетовых. Уничтожив всех врагов, идите дальше, на вас начнут опять падать камни, миновав которые, берите коробку с пиццей. У коробки с пиццей вас атакуют три белых ниндзя и один красный ниндзя, а затем два белых и два красных ниндзя. Разобравшись со всеми врагами, идите дальше, у коробки с бомбой вас атакуют два больших оранжевых мутанта, причем один с автоматом, а затем еще три. Поэтому первых двух лучше забить самому, а затем выбежавших троих с помощью коробки с бомбой. Идите дальше, вас атакуют два красных ниндзя и два фиолетовых, а затем четыре красных ниндзя. Уничтожив этих врагов, идите дальше, если у вас больше половины шкалы здоровья, то не трогайте коробку с пиццей, так как на этом экране вас ожидает бой со вторым боссом и коробка с пиццей вам очень пригодится. Тактику и стратегию боя с Носорогом-мутантом читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним ваш герой исполнит победный танец. Все, первый уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать третий уровень.

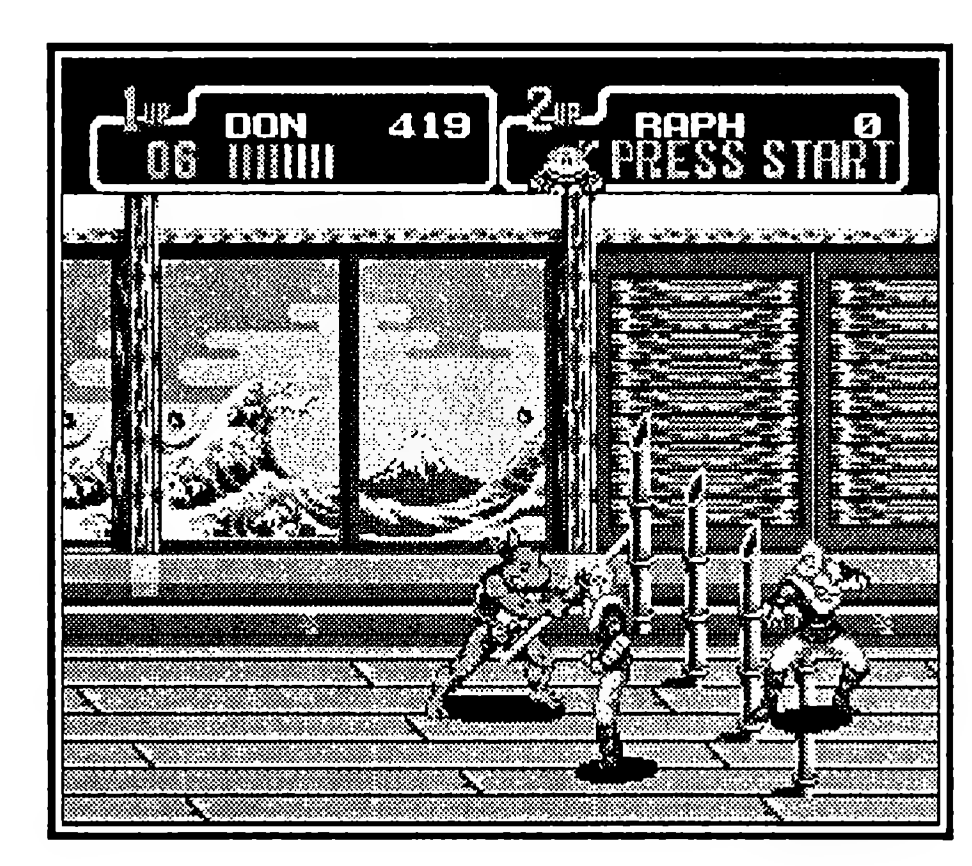


Третий уровень — Shredder's Hideout (Секретная база Шредера)

В начале уровня вас атакуют два красных ниндзя, а затем три робота-охранника. Уничтожив их, идите дальше, на вас нападут три красных ниндзя, затем два белых ниндзя и, наконец, два красных и два белых ниндзя. Разобравшись со всеми врагами,

идите дальше, из земли вылезут три робота-охранника, а за ними вас атакуют четыре красных ниндзя. Уничтожив их, идите дальше, с двух сторон экрана выскочат две пары бордовых ниндзя и начнут плеваться в вас огнем, их можно уничтожить, а можно, встав вверху экрана, просто переждать, пока они не уйдут. Миновав этих врагов, идите дальше, вас атакуют два белых ниндзя и два красных, уничтожайте их и идите дальше. Из дороги вылезет красный ниндзя и запустит в вас плитой, а затем атакует с присоединившимися к нему двумя синими и одним красным ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас атакуют три синих ниндзя и два бордовых ниндзя, которые, плюнув раз огнем, скроются за краем экрана. Разобравшись с врагами, идите дальше, около коробки с пиццей вас атакуют два красных и два белых ниндзя. Уничтожайте этих врагов, берите коробку и идите дальше. Из дороги вылезет красный ниндзя и запустит в вас плитой, а затем атакует с двумя подошедшими синими ниндзя. После этого вас атакуют две четверки роботов-кротов, за которыми следуют две четверки врагов, состоящих из двух красных ниндзя и двух синих ниндзя. После уничтожения всех врагов ваш герой автоматически зайдет вовнутрь дома. Оказавшись внутри, идите направо, около двух подсвечников вас атакуют два белых ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют два белых ниндзя и два красных ниндзя, а затем еще два красных. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас атакуют четыре фиолетовых ниндзя, а затем три красных ниндзя. Обратите внимание на потолок, там висят шипы, мешающие вам прыгать, так что будьте очень осторожны. Уничтожив всех врагов, идите дальше, из пола начнут подниматься шипы, через которые необходимо перепрыгивать, и тут же вас атакуют четыре желтых ниндзя и два красных. Уничтожив всех врагов, идите дальше, у коробки с бомбой вас атакуют две четверки красных ниндзя, которые легко уничтожаются при помощи коробки с бомбой. Идите дальше, вас атакуют два синих ниндзя и два бордовых ниндзя, которые, плюнув раз огнем, скроются за краем экрана, а затем еще два синих ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, около двух подсвечников вас атакуют два красных ниндзя и один фиолетовый. Разобравшись с ними, идите дальше, вас атакуют два красных ниндзя и два фиолетовых, и когда из этих врагов останется только один, вас атакуют две четверки кротов-роботов. Уничтожив всех врагов, идите дальше, около доспехов, висящих на стене, вас атакуют две четверки врагов, состоящие из двух желтых ниндзя и двух крас-





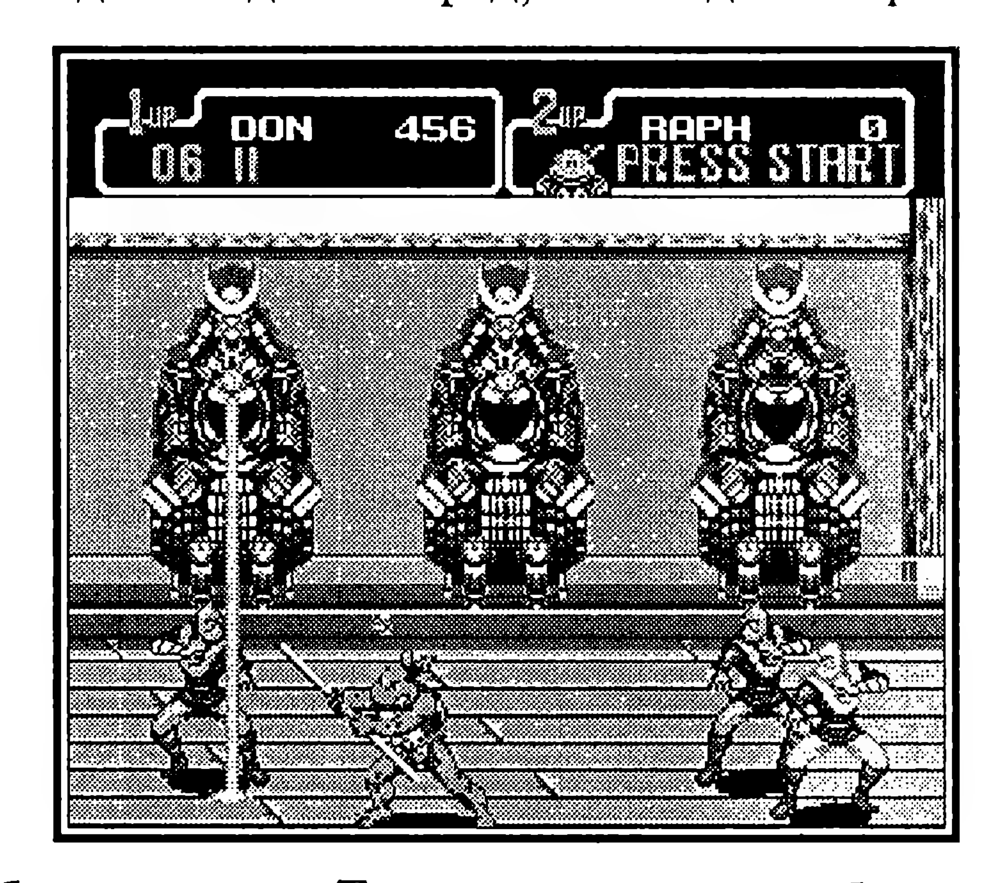


ных ниндзя. Но будьте внимательны, время от времени из доспехов вылетает луч лазера. Разобравшись с этими врагами, идите дальше, около коробки с пиццей вас атакуют две пары желтых ниндзя, затем два белых ниндзя и два бордовых ниндзя, которые, плюнув раз огнем, скроются за краем экрана, затем две четверки врагов, состоящих из двух белых ниндзя и двух красных ниндзя. Во время боя с этими врагами берите пиццу, так как после вашей победы над ними ваш герой автоматически зайдет в дверь, и вы не сможете взять пиццу. В новой комнате вас ожидает бой с боссом этого уровня — Наставником-ниндзя. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним откроется проход в пещеру, а ваш герой исполнит традиционный танец победы. Все, третий уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать четвертый уровень.

Четвертый уровень — Gauntlet (Вызов)

Этот уровень неспроста называется Вызов, так как вам предстоит по очереди сразится с боссами предыдущих этапов, которые стали намного здоровее и злее.

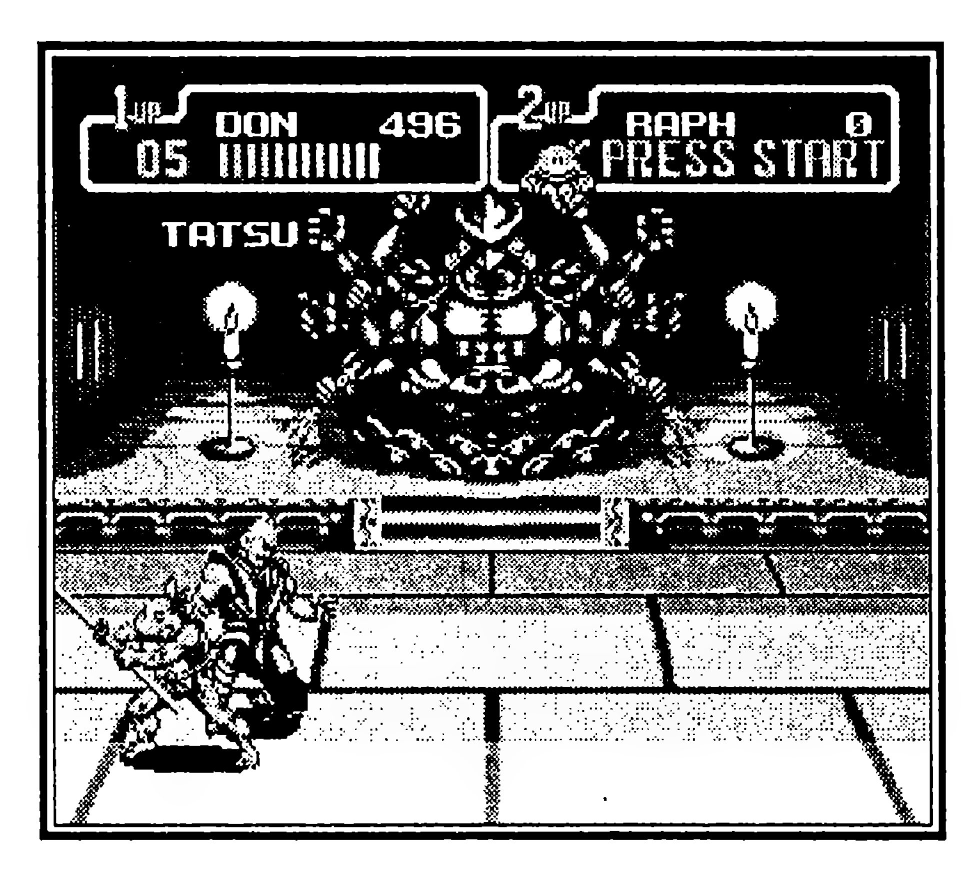
В начале уровня вас ожидает встреча с уже знакомыми вам вылезающими из воды Чужими, которых теперь можно безболезненно уничтожать. Идите направо по дороге, уничтожая или отбегая в сторону от выскакивающих Чужих, до берега, где вас ожидает уже знакомый босс — Крокодил-мутант. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите вперед, на соседнем экране вам предстоит бой со вторым боссом, Носорогом-мутантом. Этот противник стал не только значительно здоровее, но и стал время от времени кидаться гранатами. Когда Носорог кинет гранату, быстро отбегайте от того места, где вы стояли в момент броска гранаты. А в остальном в тактике боя нет никаких изменений, если что забыли, читайте раздел «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите вперед, на соседнем экране вам предстоит бой с третьим боссом — Наставником-ниндзя. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним пройдите несколько экранов вперед, там вас атакует финальный босс этого уровня, Конструктор роботов-кротов. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним откроется проход к космическому кораблю Шредера, куда и заберутся наши герои автоматически. Все, четвертый уровень пройден, нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

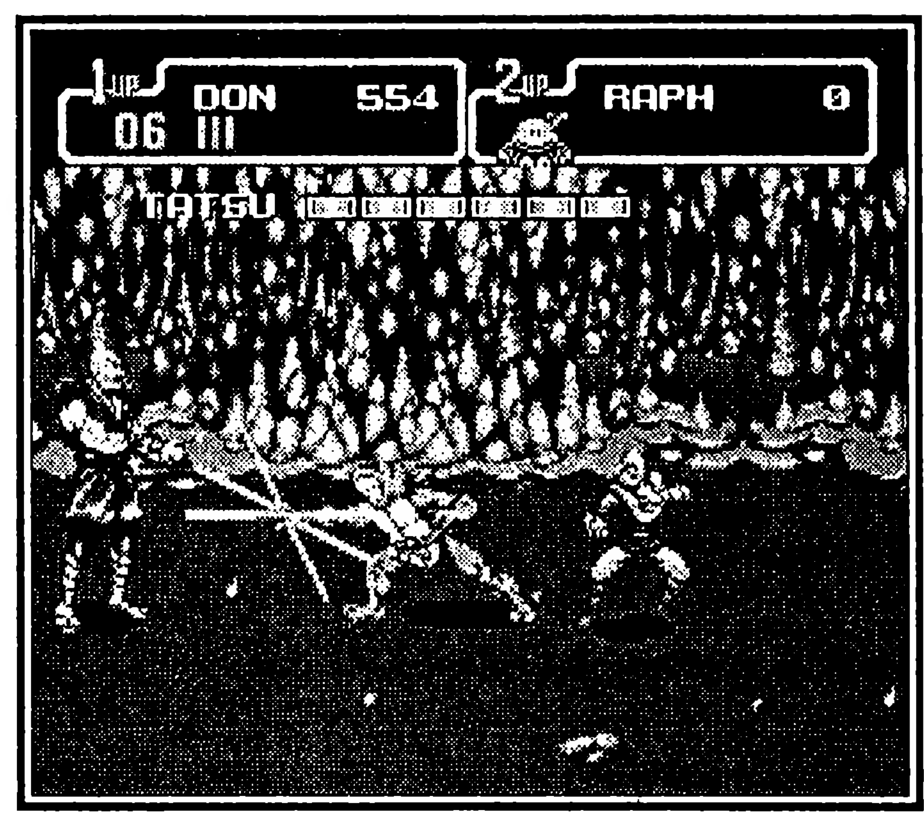


Пятый уровень — the final shell shock (Корабль Шредера)

Оказавшись внутри корабля Шредера, идите направо, уничтожайте троих красных ниндзя и идите дальше. Вас атакуют два синих ниндзя и два красных, а когда вы уничтожите синих ниндзя, с конвейера на заднем плане на вас начнут выпрыгивать роботы-



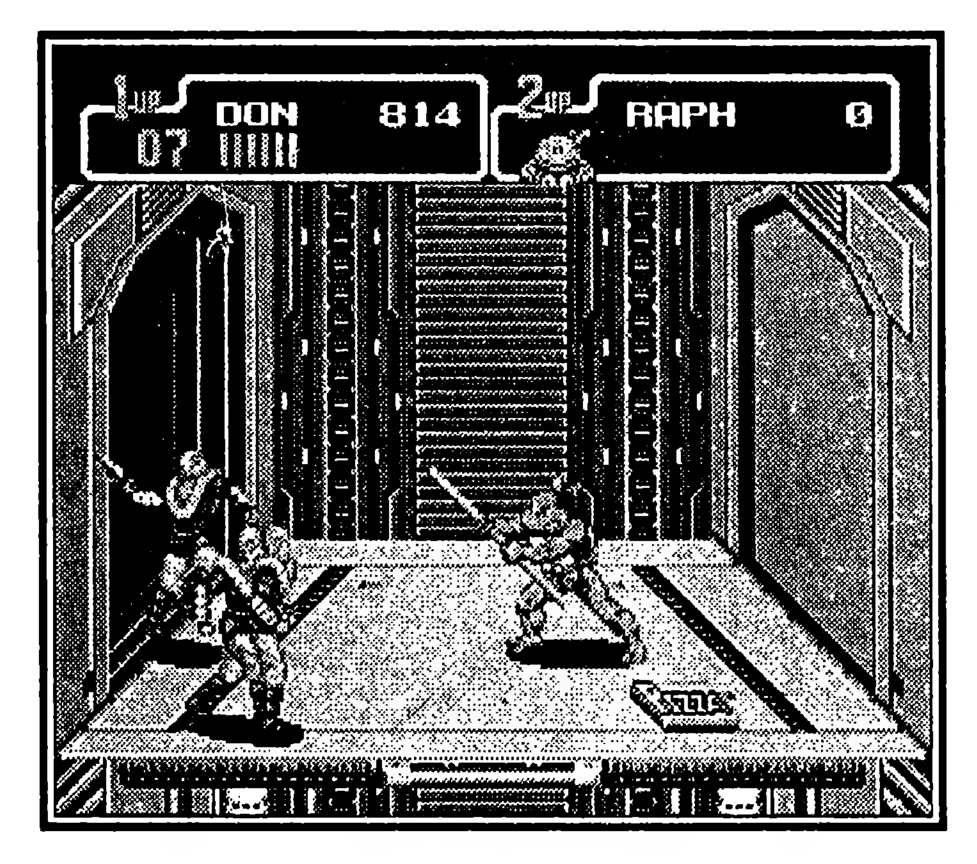


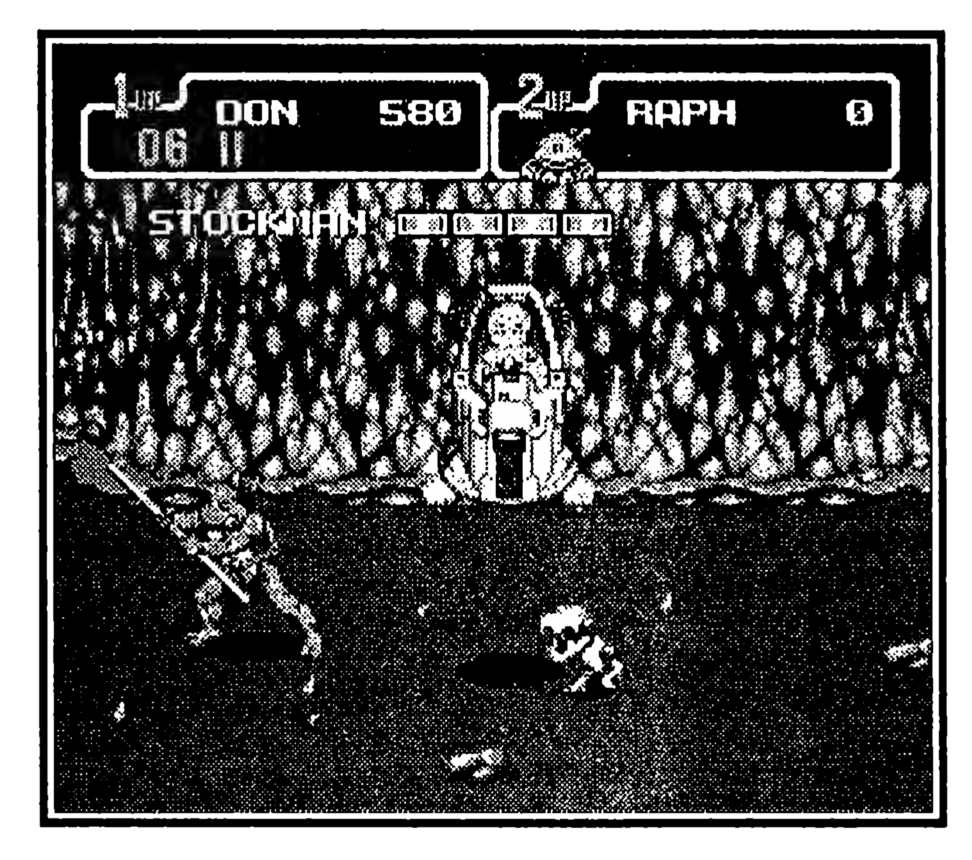


кроты. Уничтожив всех роботов, идите дальше, вас атакуют два красных ниндзя, а затем четыре робота охраны. Эти роботы отличаются внешним видом от уже виденных вами, но способы атак точно такие же. После уничтожения роботов вас атакуют четыре красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше, вас атакуют две тройки больших оранжевых мутантов. Поможет с ними справиться коробка с бомбой, лежащая на этом же экране. Разобравшись с большими мутантами, идите дальше, вас атакуют пять роботов охраны, а затем два белых ниндзя и два красных ниндзя. Когда вы уничтожите всех ниндзя, на вас нападет толпа роботов-кротов. После уничтожения всех роботов идите дальше, вас атакуют две четверки врагов, состоящие из двух красных ниндзя и двух фиолетовых ниндзя. Затем, когда вы уничтожите всех врагов, из ниш в стене на вас выпрыгнут три красных ниндзя, а затем вас атакуют три красных ниндзя и один фиолетовый. После того как вы их уничтожите, из ниш в стене на вас выпрыгнут три красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют три желтых ниндзя и один красный, а затем четверка красных ниндзя. Разобравшись со всеми врагами, идите дальше, из пола под вами начнут высовываться распылители, выбрасывающие струю жидкого азота, который при попадании в вашего героя на несколько секунд превращает его в глыбу льда, нанося при этом серьезные повреждения. Так как распылители появляются точно под вашим персонажем, ни на секунду не останавливайтесь либо все время бейте перед собой оружием. Все время, пока вы не минуете поле распылителей, вас будут атаковать красные ниндзя. За полем распылителей вас атакуют два фиолетовых и два красных ниндзя, уничтожайте их и идите дальше. Вас атакуют желтый и красный ниндзя, и, когда вы их уничтожите, на вас покатятся три больших шара, через которые необходимо перепрыгивать. За шарами вас атакуют красный и желтый ниндзя, а за ними два красных и два желтых ниндзя. Уничтожив их, идите дальше, на вас опять покатятся шары, вас атакуют два желтых ниндзя, а затем на вас нападут две тройки красных ниндзя. Вас атакуют четыре больших оранжевых мутанта, причем два с автоматами. Разобравшись с мутантами, идите дальше, вас атакуют еще две тройки больших оранжевых мутантов, справиться с которыми поможет коробка с бомбой. Уничтожив всех врагов, идите на соседний экран, где из ловушек на заднем плане время от времени будут вылетать электрические лучи. На этом же экране вас атакуют два красных ниндзя, а затем два белых ниндзя и два крас-



ных ниндзя. Уничтожив всех врагов, идите дальше, вас ожидает бой с одним из боссов этого уровня, Кренгом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним Кренг заявит, что вас уничтожит супер-Шредер. Затем ваш герой автоматически зайдет в открывшуюся дверь, и вы окажетесь в лифте, где лежит коробка с пиццей. В лифте вас атакуют тройка желтых ниндзя, затем четверка красных ниндзя, после чего лифт начнет опускаться. Опустившись на один этаж вниз, лифт остановится, а вас атакуют четыре желтых ниндзя и две четверки синих ниндзя, когда вы уничтожите всех врагов, лифт поедет снова вниз. Опустившись на один этаж вниз, лифт остановится, а вас атакуют две тройки роботов охраны. Когда вы уничтожите всех роботов, лифт поедет снова вниз; как только остановится, на вас побежит толпа роботов-кротов. Когда вы уничтожите всех врагов, лифт поедет снова вниз. На следующей остановке вас атакует четверка белых ниндзя, затем четверка фиолетовых ниндзя, а затем опять четверка белых ниндзя. После уничтожения всех врагов лифт снова поедет вниз, а из пола лифта вылезут четыре красных ниндзя, затем две четверки белых ниндзя, после уничтожения которых лифт остановится, а ваш герой автоматически зайдет в открывшуюся дверь. В новой комнате вас встретит Шредер, который, мутировав, превратится в супер-Шредера. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над Шредером он свалится вниз, а за ним полетят и обломки Суперкамня. Все, пятый уровень, наконец, пройден, а вместе с ним и вся игра. Можете отдыхать и смотреть финальный анимационный ролик, в котором Эйприл ведет репортаж о возвращении статуи Свободы и небоскребов Нью-Йорка. В конце репортажа Эйприл, обращаясь к телезрителям, спрашивает: «Кто же спас Нью-Йорк и дома?». Надеюсь, вы знаете ответ.





Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

VALIS: THE FANTASM SOLDIER

ВАЛИС: ПРИДУМАННЫЙ ВОИН

Telenet Japan • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Волшебная история о японской девушке, вынужденной в одиночку спасать мир от нашествия отвратительных монстров. Игра в нашей стране довольно редкая, но, тем не менее, настоятельно советую вам ее найти и приобрести — это одна из самых красивых и интригующих сказок про монстров, любовь, предательство, кровавые поединки и волшебство.

История начинается с того, что Юко (так зовут девушку-героиню игры) попадает под дождь, возвращаясь со школьных занятий. Размышляя о том, что погода нынче довольно каверзная, она не замечает, как сталкивается со своей лучшей подругой — Реико. Девушка сообщает ей ошеломляющую новость: оказывается, именно сейчас она покидает город и отправляется в неизвестном направлении. Юко высказывает свои сомнения в благонадежности такого поступка, но Реико все равно исчезает. Как только это происходит, мы видим Юко, на которую нападет злобный рогатый монстр. Неведомая рука подает девушке меч, и теперь она может постоять за себя.

Меню и загрузка

С этим все предельно просто — никаких особенностей загрузки в игре не предусмотрено. Как только вы нажимаете на главной заставке кнопку Start, героиня начинает свое путешествие. Но все же кое с чем разобраться придется.

На игровом экране все параметры располагаются в верхней части экрана. Во-первых, это две шкалы: шкала здоровья (она вверху, в начале игры полная) и шкала магической силы (внизу, сначала пустая). Справа указаны значок оружия и дополнительная сила удара (трехзначная шкала), а также количество жизней (буква Р и несколько шариков после двоеточия). Вот, в принципе, и все — осталось только меню паузы. В нем вы сможете переставлять виды магии. С остальным все просто, пора отправиться непосредственно в игру.

Управление

Кнопка А — подкат.

Кнопка В — удар мечом.

Кнопка С — прыжок.

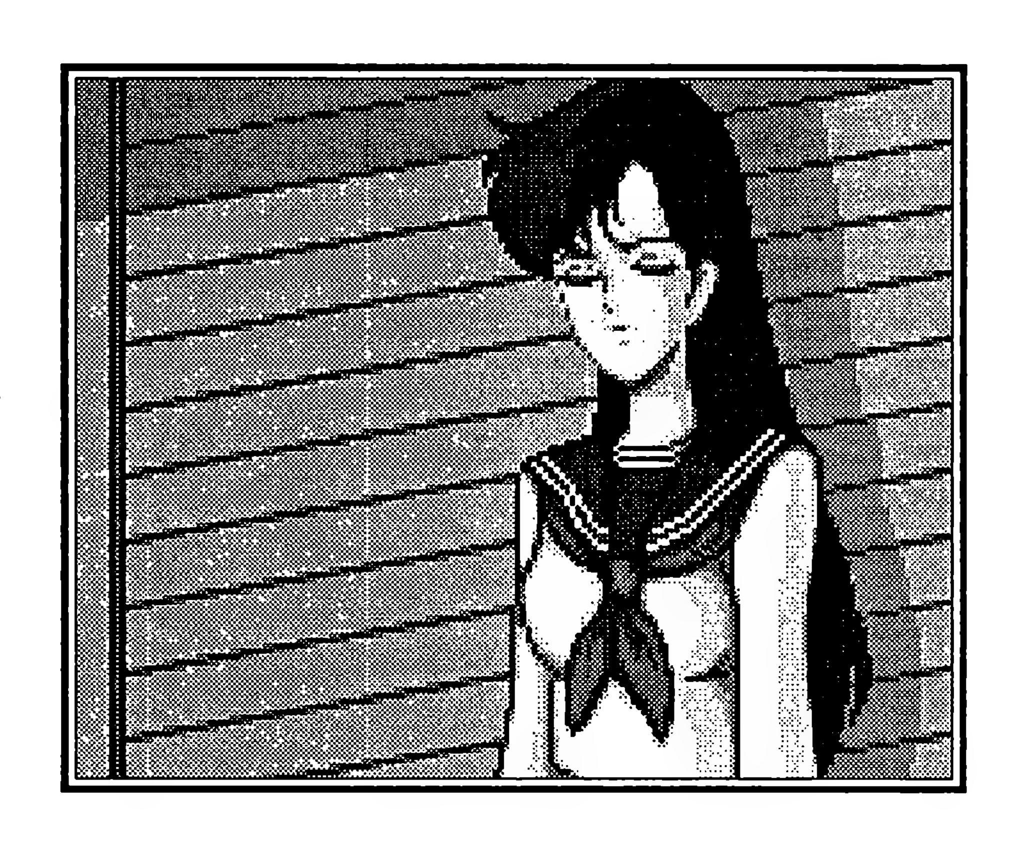
Кнопки ВВЕРХ+С — высокий прыжок.

Кнопки ВНИЗ+С — спрыгнуть вниз с платформы.

Кнопка Start — пауза в игре (выбор вида магии).

Кнопки D-pad — движение.

Кнопки ВВЕРХ+В — магия.



Магия

Вот список и основные характеристики всех видов магии, которые использует Юко в



процессе прохождения игры. Каждую магию вы получаете за победу над соответствующим боссом. Таким образом, первая магия — это та, которую вы можете использовать начиная со второго уровня.

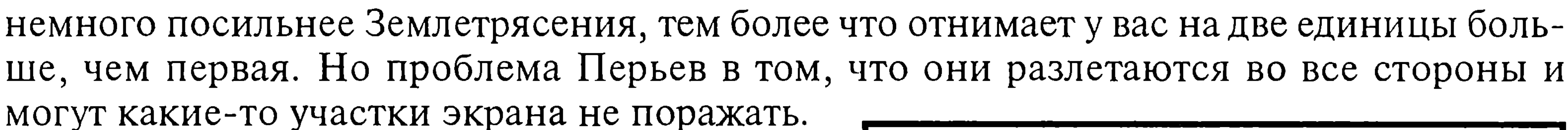
1. Earth Quake — Землетрясение.

Это основная магия, которой вам придется пользоваться в игре. Главным образом, из-за того, что ею очень удобно пользоваться, ну еще и потому что отнимет она всего шесть единиц магической энергии. В основном, эту магию придется использовать в поединках с поздними боссами, а во время игры можно убивать большие скопления врагов, как наземных, так и воздушных.

2. Ice Feather — Ледяные Перья.



В чем прелесть этой магии, я, честно говоря, не знаю, потому как почти никогда ею не пользовался. Вполне возможно, что она немного посильнее Землетрясения, тем более что отнимает у вас на две единицы больше, чем первая. Но проблема Перьев в том, что они разлетаются во все стороны и могут какие-то участки экрана не поражать.

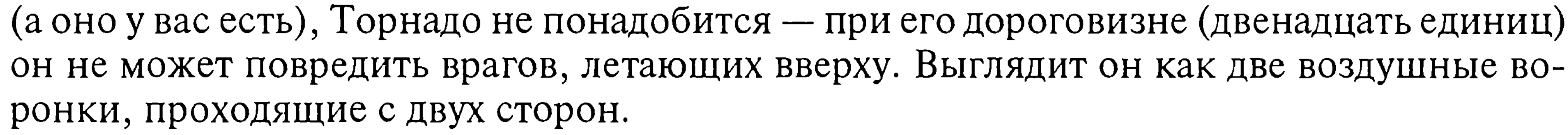


3. Flame Ring — Огненное Кольцо.

Эта магия скорее защитная, нежели нападающая. Используя Кольцо, вы сможете на некоторое время защитить себя столпом огня, который крутится вокруг вас. Но учтите, что кольцо это не абсолютное, что наглядно продемонстрировал поединок с боссом третьего уровня — его он почти не защищал. Вдобавок огонек довольно дорогой — десять единиц.

4. Tornado — Торнадо.

Довольно сильная магия, но также редко используемая. Если у вас есть Землетрясение (а оно у вас есть), Торнадо не понадобится — при его дороговизне (двенадцать единиц) он не может повредить врагов, летающих вверху. Выглядит он как две воздушные воронки, проходящие с двух сторон.



5. Giga Thunder — Супергром.

Прекрасная магия для борьбы с боссами, хотя и очень дорогая (четырнадцать единиц). Использовав ее, вы заставите по всему экрану пройтись целый отряд молний, которые не оставят ничего живого. Очень удобно в тех местах, где очень много врагов.

6. Death Flash — Мертвая Молния.

Самая дорогая магия в игре, даром что мощная. Она отнимает у вас сразу восемнадцать единиц магической шкалы. Это нечто похожее на первую магию, но гораздо сильнее. Применив ее, вы заставите весь экран полыхать, а врагов вокруг — быстренько откинуть копыта.

Оружие

Помимо простого меча, который дается вам в самом начале игры, есть и специальные, с которыми вы проведете большую часть игры. Если вы будете внимательно читать прохождение, то сможете найти все места, где можно «апгрейдить» свой клинок. Вместе с ударом такого меча вы будете выбрасывать и энергетический или иной заряд, описание которого есть в таблице.

Описание / Порядок	1-й уровень	2-й уровень	3-й уровень
Первый	Синий шарик, летящий прямо вперед.	Два шарика, летящие прямо вперед.	Три шарика, два из которых летят по диагонали вперед.
Второй	Синяя полоса, летящая вперед.	Две синих полосы, летящих вперед.	Две синих полосы летят вперед, третья — назад.
Третий	Две самонаводящиеся стрелы.	Три самонаводящиеся стрелы.	Пять самонаводящихся стрел.
Четвертый	Маленький энергетический бумеранг, летящий вперед.	Большой бумеранг, летящий вперед.	Два больших бумеранга, один летит вперед, другой — вверх.
Пятый	Одна маленькая бомба, летящая вперед.	Одна большая бомба, летящая вперед.	Одна супербомба, летящая вперед.

Прохождение

Уровень 1

Начав игру, быстренько осмотритесь (времени на это особо нет — справа надвигаются два мерзких летающих врага), и начинаем бойню. Сначала снимите ту медузу, что летит внизу, а потом, запрыгнув при помощи высокого прыжка на стену — верхнюю. Пройдите по верху немного вперед — встретите еще одного врага на этом же уровне. Далее двигайтесь по стене — снизу выйдет монстр с копьем и метнет перед собой огненный шар. Чтобы убить его, придется спрыгнуть к нему за спину и оттуда предательским ударом врезать со всей силы. Далее еще один такой же воин, и затем — две медузы. Убейте сначала одну (лучше, нижнюю), а затем, дождавшись, когда вторая полетит в обратную сторону (ни в коем случае не оставляйте ее), — и другую.

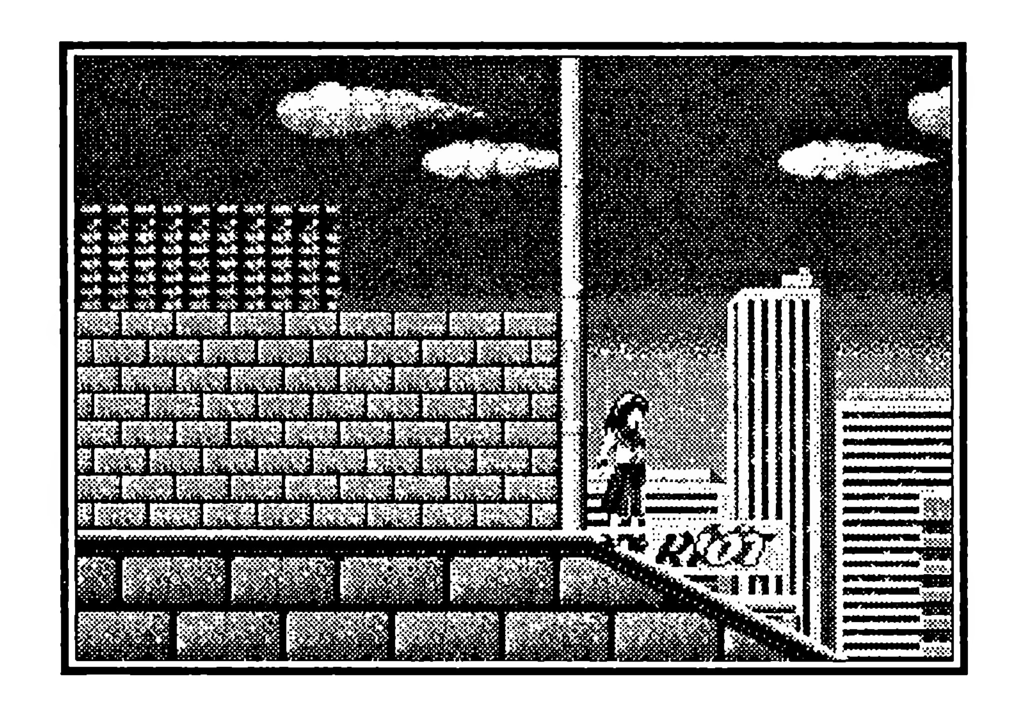
На стене пере вами возьмите первый приз — второй тип меча. Теперь вы немного посильнее: у меча есть возможность стрелять небольшими огненными шариками, что



позволяет вам убивать врагов на расстоянии. Взяв еще один приз (магию) и прикончив медузу, начинайте спускаться с горки вниз. Убив черного рыцаря с копьем, запрыгните на крышу большого здания (первого здания, крыша которого не видна) — наверху, помимо медузы, вы найдете еще одну часть магической энергии. Спрыгнув вниз, убейте монстра с огромным хвостом, после чего прыгайте на кирпичное здание справа от него — вверху на крыше, если подпрыгнуть, можно найти сердце. Спрыгнув вниз, идите вперед по дороге и, убив черного рыцаря перед кирпичной стеной, подпрыгните вверх и сбейте еще одну часть магической энергии.

Идите далее вперед, и у кирпичного здания (второго или третьего по счету) заберитесь вверх — здесь можно найти вторую часть меча, после чего он будет бросать сразу два сгустка энергии. Вскоре после этого вы завершите эпизод.

Вы попали в метро. Спускайтесь вниз и двигайтесь осторожно вперед — перед вами появится «перекати-поле», — что-то наподобие робота, катающегося колесом. Уничтожив его, двигайтесь вперед, уничтожая хвостатых монстров, и, когда с третьим будет покончено, спрыгните на нижний ярус. Идите вперед и скоро увидите сразу двух гадов — перекати-поле внизу и прыгающую медузу вверху. Убив первого, в удобный момент прыгайте вверх и бейте медузу. Будьте осторожны, чтобы не нарваться на нее саму или ее выстрелы. Взяв после этого приз на нижнем ярусе (магическая энергия), идите дальше, уничтожая медуз и катящихся роботов. Взяв третью часть меча (теперь шарики энергии разлетаются во все стороны перед вами), при необходимости сбейте вверху еще один кристалл — там лежит жизненная энергия. Теперь вы можете идти все время по нижнему ярусу, не запрыгивая вверх для того, чтобы убить медузу. Идите вперед, и, сойдя с рельс, возьмите жизнь, висящую в кристалле вверху. Убив еще парочку медуз, вы завершите первый уровень, добравшись до босса.



Босс 1

Этот поединок очень прост, особенно если у вас есть тройной меч. Для начала возьмите маленькое сердечко, что висит у входа в пещеру. Добежав до босса, принимайтесь за него. Основная ваша забота — уходить от него самого, когда босс катится на вас, и от тряски, которую он часто устраивает. От обоих действий можно уйти лишь при помощи прыжков. А вот бить босса нужно тогда, когда он останавливается и начинает бросать в вас камни. Отбивайте их и старайтесь как можно чаще попадать по врагу.

Уровень 2

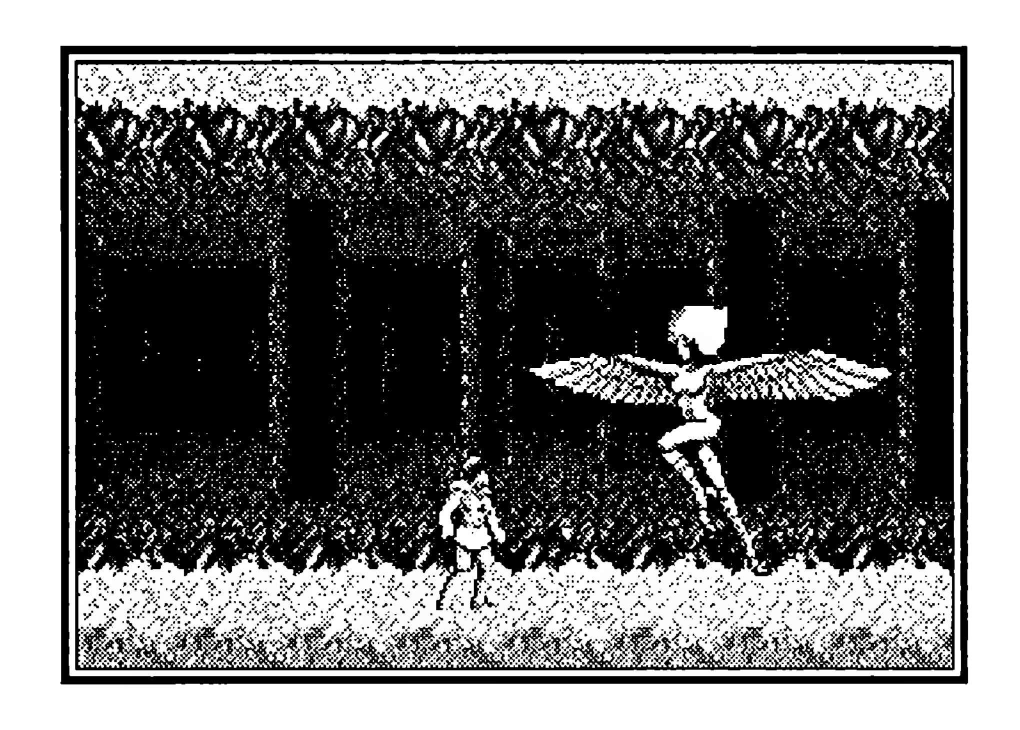
После убиения первого босса вас ждет довольно длинный разговор с Валиа — прекрасной девушкой-повелительницей мира фантазии. Она расскажет вам, что в результате нарушения мирового баланса открылся портал в наш мир, куда хлынули горы всяческой мерзости. Главная причина этого — сила под названием Веканта, армией которой управляет Роглес. Чтобы победить бесов, вам нужно собрать части Выдуманной Жемчужины.



Итак, начинаем второй уровень игры. теперь у нас есть уже одна магия — Юко получила ее от первого босса, и теперь девушка одета в симпатичный желто-белый костюм. К новому внешнему виду добавилось и умение вызывать магическую силу. При нажатии кнопок ВВЕРХ+В девушка становится в характерную позицию и вызывает гром, который убивает всех врагов в округе.

Двигаемся вперед и начинаем отбиваться от первых врагов. Как ни странно, их довольно много. Первым навстречу попадается серый рыцарь. Будьте осторожны, он может бросать ледяные сгустки, как, впрочем, и собака, которая выскочит за ним. Бейте первыми, чтобы отбить и сгустки, и убить врага. Далее на повестке дня борьба с головами гидр, высовывающимися из-подо льда. Они также напускают на вас «ледяной огонь», поэтому быстренько с ними разделывайтесь. Взяв по пути меч и маленькое сердечко, поднимитесь на пригорок: чуть впереди вы встретите нового врага — летающий череп с развевающимися во все стороны волосами. Сбить его проще всего в том случае, если у вас есть меч третьего порядка — тогда диагональные патроны летят прямо во врага. Если же такого меча нет, придется делать высокий прыжок, либо использовать магию. Но учтите, что и череп умеет плеваться. Прикончив еще один черепок, двигаемся вперед — перед вами еще один враг, совершенно новый — грозный краснокожий воин с большим мечом. Кроме того, что он может мечом махать, враг может еще и ставить его в защиту, которую вы не пробьете, пока он сам ее не снимет. Заставить его сделать это можно довольно простым способом — присесть и бить врага сидя.

Далее забирайтесь на высокую гору. Убив по пути собаку, подпрыгивайте вверх — где-то здесь лежат сразу два кристалла (жизненная и магическая энергии). На вершине горы вас встретит костяная рыба, которая бросается в вас ледяными сгустками. Сбив и ее, и сгустки, идите вперед и, уничтожив еще одного красного рыцаря, взбирайтесь вверх на очередную ледяную гору. По пути убрав серого рыцаря, заберитесь на ее вершину и возьмите приз (для этого нужно подпрыгнуть вверх). Убив череп и красного солдата, завершите отрезок уровня.



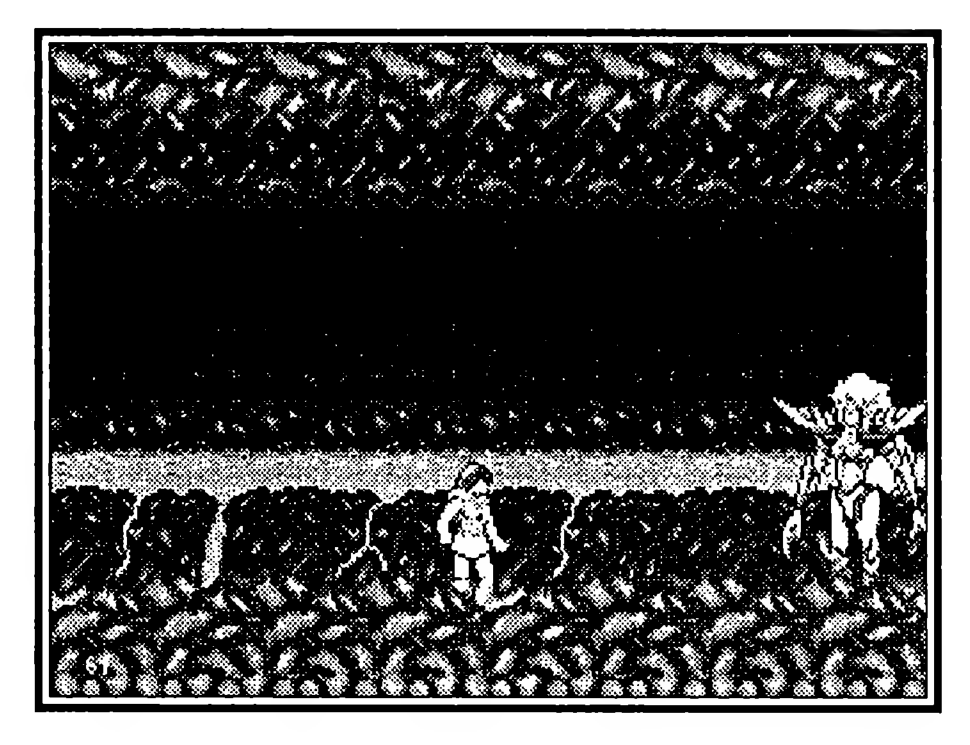
Попав в пещеру, двигайтесь вперед, по ходу уничтожая черепа. Спрыгнув с первого пригорка, возьмите пару призов и прикончите пару собак (они всегда неожиданно выскакивают из-за угла и еще более неожиданно начинают плеваться льдом), а также черепок. Взяв приз, вы встретите второго босса игры — гарпию.

Босс 2

Этот поединок также довольно простой. Все, что вам нужно делать — вовремя отходить от предполагаемого места посадки босса. Обратите внимание: когда босс находится слева, вам нужно бежать в правый угол экрана и оттуда его бить, после чего, как только босс окажется над вами, быстро отбежать влево и стать посередине экрана, чуть ближе к левому краю. Гарпия переместится влево — и снова все повторяется. Перья, которые она бросает в вас, практически никогда до Юко не долетают, а те, что долетают, можно отбить.



Уровень 3



Юко отправляется в лавовые пещеры под землей, получив еще одну магию. На сей раз это ледяные перья, которыми бросала в вас гарпия: два шарика разлетаются в разные стороны и, взорвавшись, разлетаются на восемь частей. Двигаемся вперед (сразу около входа можно взять магию и меч), и первый враг, которого вы встретите на своем пути — странный белый огонек. Отбиться от него довольно просто, особенно если у вас есть помимо меча сгустки.

Убив на противоположном берегу ямы желтого робота, прыгайте туда и быстро идите вперед, чтобы не быть атакованным драконом. Сбив его, соберите призы и прыгайте на платформу справа вверху. Здесь вас атакуют дракон и женщина-воин — используйте магию, чтобы уничтожить их обоих. В этой комнате можно взять новый меч. Для этого по платформам двигайтесь вправо, отбиваясь от врагов, и на платформе справа (на втором ярусе) найдете кристалл с призом. Потом вернитесь назад (если вдруг свалитесь в огненную реку, не пугайтесь — быстро отпрыгивайте от нее, тогда Юко не будет повреждена) на первую большую платформу и запрыгните вверх, уничтожив облако, идите влево до тупика, уничтожая воинов женского пола. Забравшись вверх, уничтожьте облако и соберите призы. Теперь двигайте вправо, уничтожая врагов. Не забывайте про головы, которые бросают сверху шары — их, правда, проще обойти, чем уничтожить, но повозиться, в любом случае, придется. Довольно скоро вы завершите эпизод.

Начав следующий отрезок, ни в коем случае не берите первый кристалл — там меч предыдущего порядка, причем почти самый слабый. Уничтожив дракона, перепрыгните яму с лавой (отпрыгните от поверхности, иначе будете повреждены). Чтобы наиболее эффективно перебираться через такие препятствия, нужно кое-чему научиться. К примеру, перед вами такая вот яма, перепрыгнуть которую мешает потолок. Делайте подкат и, как только он закончился — прыжок: тогда Юко просто встанет на край обрыва. Добравшись до большой ямы (где нужно перебраться еще через одну лужу лавы и прибить дракона), переберитесь через нее вышеописанным способом и двигайтесь далее вправо, уничтожая драконов, собирая призы и перебираясь через ямы. Скоро вы дойдете до узкой ямки. Перебравшись через нее, уничтожьте сначала облако и дракона, а потом возьмите меч в кристалле. Спуститесь затем вниз на две ступеньки и примените подкат, чтобы перебраться на уступ справа. Здесь на вас нападут два облака, уничтожив их, пройдите вправо и спрыгните вниз на две ступеньки. Под вами находится плюющаяся голова. Ее нужно уничтожить с помощью магии, либо спрыгнуть влево и сразу присесть, когда шарики пролетят мимо.

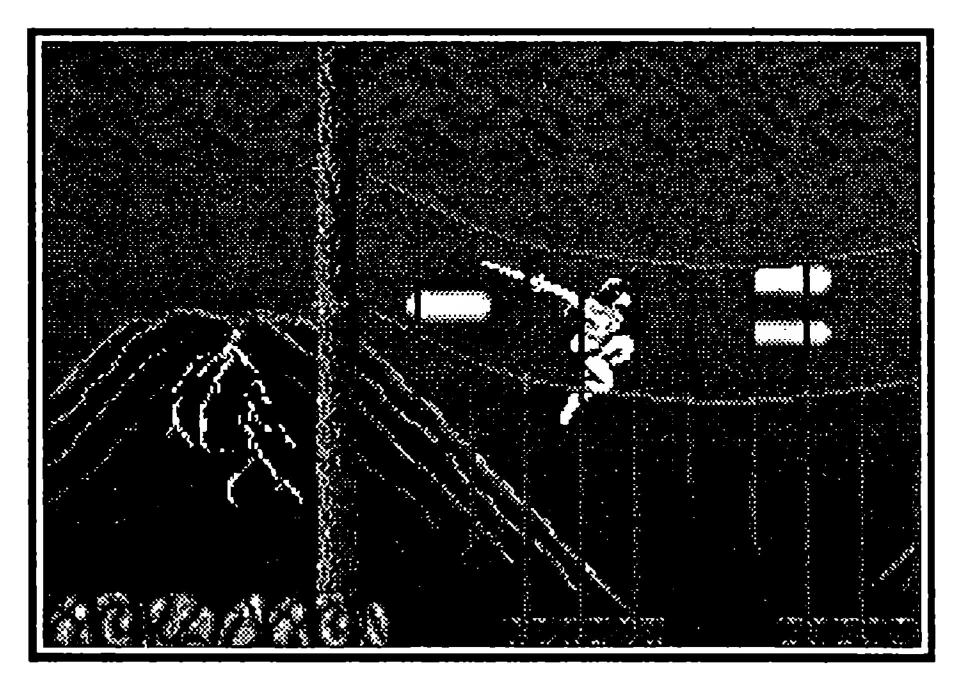
Спустившись еще ниже, уничтожьте женщину слева и потом возьмите приз — маленькое сердце. Если пройти влево по узкому коридору, найдете две больших жемчужины с магической энергией, правда, вместе с плюющейся головой. Чтобы взять призы без проблем, можно двигаться вперед между циклами атак врага, используя подкат.

Спрыгнув вниз на яме, уничтожьте голову справа и после этого прыгайте в канал (если этого не сделать, а пройти влево сквозь все тернии, можно взять еще один меч второго порядка). Идите вправо, перебравшись через яму с лавой, и, уничтожив женщину и парочку голов (под ними лучше проходить, кстати говоря), вы завершите эпизод.

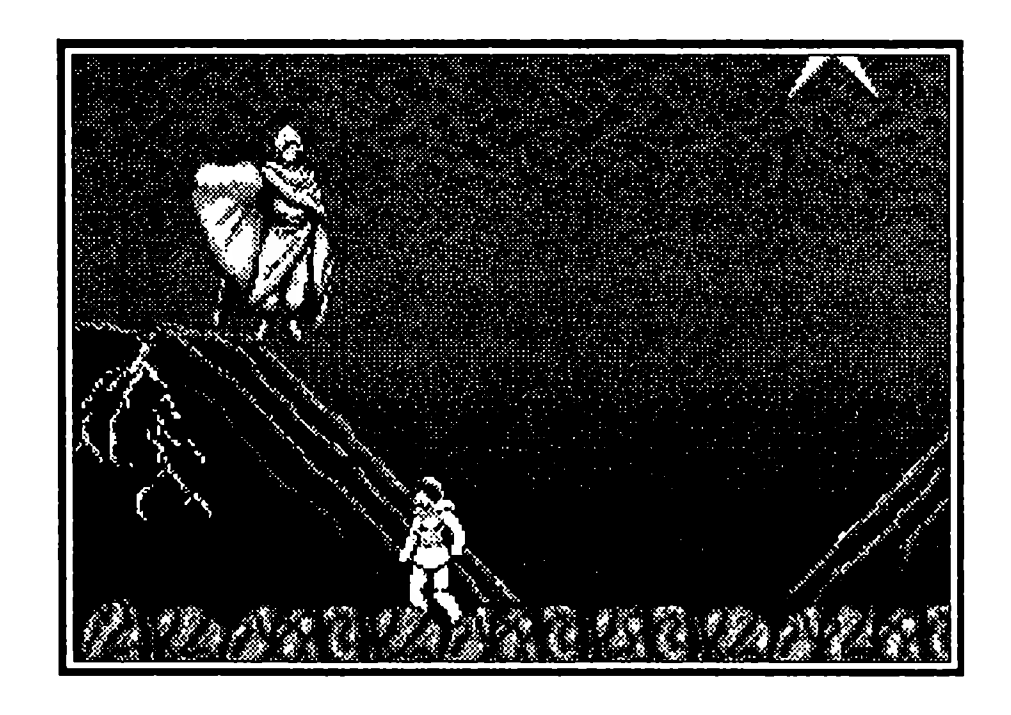
Босс 3

Поединок довольно простой, особенно если у вас полно магии и сильный меч (о первом, а также о жизненной энергии, позаботьтесь, когда войдете в пещеру — здесь висят два кристалла). Поведение врага очень просто, и, если его понять и запомнить, все очень просто. Обратите внимание: босс появляется справа и через некоторое время взлетает немного вверх, выставив ногу. Скоро он полетит в центр экрана в попытке ударить вас, поэтому самое время пройти под ним вправо. Как только босс совершил посадку, он бросает в вас огненную волну, которую можно перепрыгнуть большим прыжком. Затем, стоя поодаль, бейте врага, пока он крутит огни. Довольно скоро босс откинет копыта.

Уровень 4



Начав игру, позаботьтесь о том, чтобы взять магию, если вам ее недостает — справа вверху висят два кристалла. Правый из них — меч первого порядка, поэтому будьте осторожны, если он вам не нужен. Пройдите вперед, и, присев на краю уступа, уничтожьте странного врага, напоминающего панцирного жука, который скачет по ступенькам снизу. Чтобы убить его, понадобится достаточно большое усилие: мне, к примеру, необходимо было применить три раза меч второго порядка с двойным усилением. Можете применить для этого магию, тем более, что когда вы спуститесь по ступенькам, найдете две жемчужины с ней, но она против такого врага малоэффективна. Кстати, обратите внимание на новую магию, сворованную у побежденного босса — это огненная защита, которую он использовал. Отнимает она достаточно много делений шкалы магии (десять единиц), но держится относительно недолго.



Спустившись с пригорка, в высоком прыжке уничтожьте ворона, иначе он спикирует вам на голову. Делать это нужно как можно быстрее, чтобы не быть атакованным. Идите дальше вниз, отбиваясь от настырных птиц, и около кристалла остановитесь — внизу ползают мерзкие гусеницы, чем-то напоминающие опарышей. Спустившись вниз на ступень, уничтожьте еще одного прыгающего жука и потом, на спуске — двух ящериц, плюющихся красными пузырями. Только после



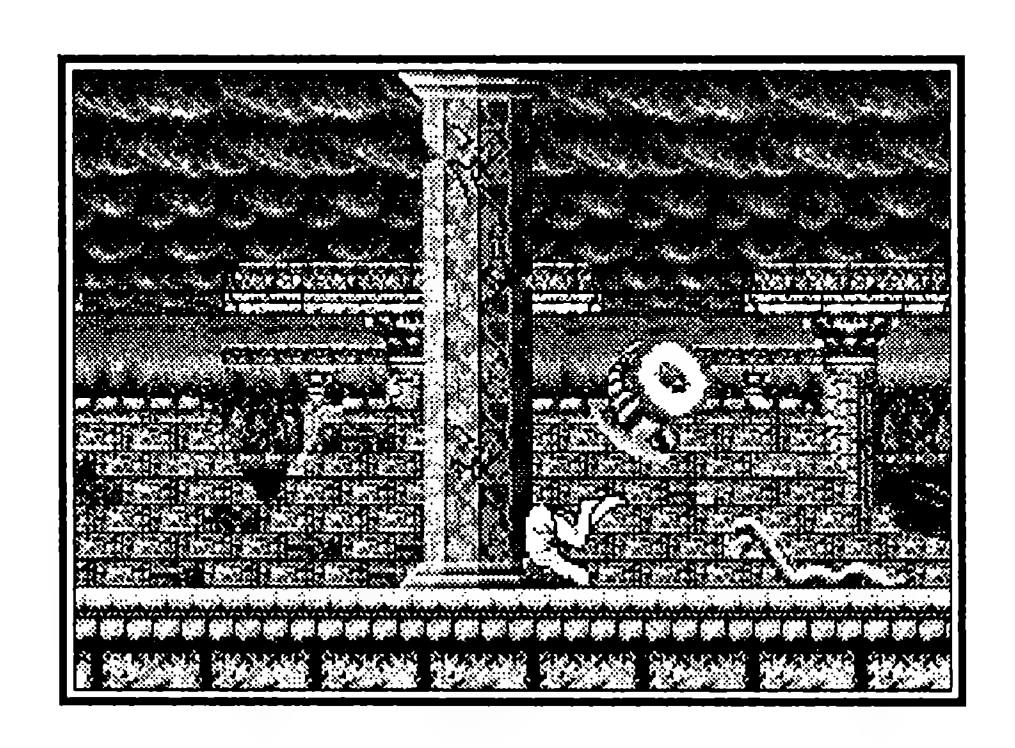
этого возьмите приз в кристалле (меч второго порядка) и затем двигайтесь вперед к мостику, где, уничтожив летающего жука, прыгайте вправо по поломанным доскам. Попав на клочок земли, убейте ворона вверху и затем еще одного летающего жука. Взяв при необходимости приз (маленькое сердце), прыгайте по следующему мосту, а вернее, тому, что от него осталось, на берег и уничтожьте там ящерицу. Идите вправо и забирайтесь вверх на гору, уничтожая гусениц и жуков. Собирайте призы (по пути попадется довольно сложная связка «жук + ворона»), и довольно скоро вы придете к концу эпизода.

Взяв магию в двух кристаллах, идите вперед — перед вами следующий босс.

Босс 4

Поединок с этим боссом уже много сложнее, так как он использует как минимум два вида оружия плюс еще один вид защиты. Большинство времени он проводит в воздухе, находясь в овальном коконе, пробить который невозможно. Когда же босс опускается на землю, он либо бросает в вас бумеранги (два штуки), которые можно как перепрыгнуть высоким прыжком, так и отбить, либо вызывает торнадо, от которого одно спасение — перепрыгнуть. Торнадо вызывается только тогда, когда босс останавливается посередине экрана, бумеранги же — из углов.

Уровень 5



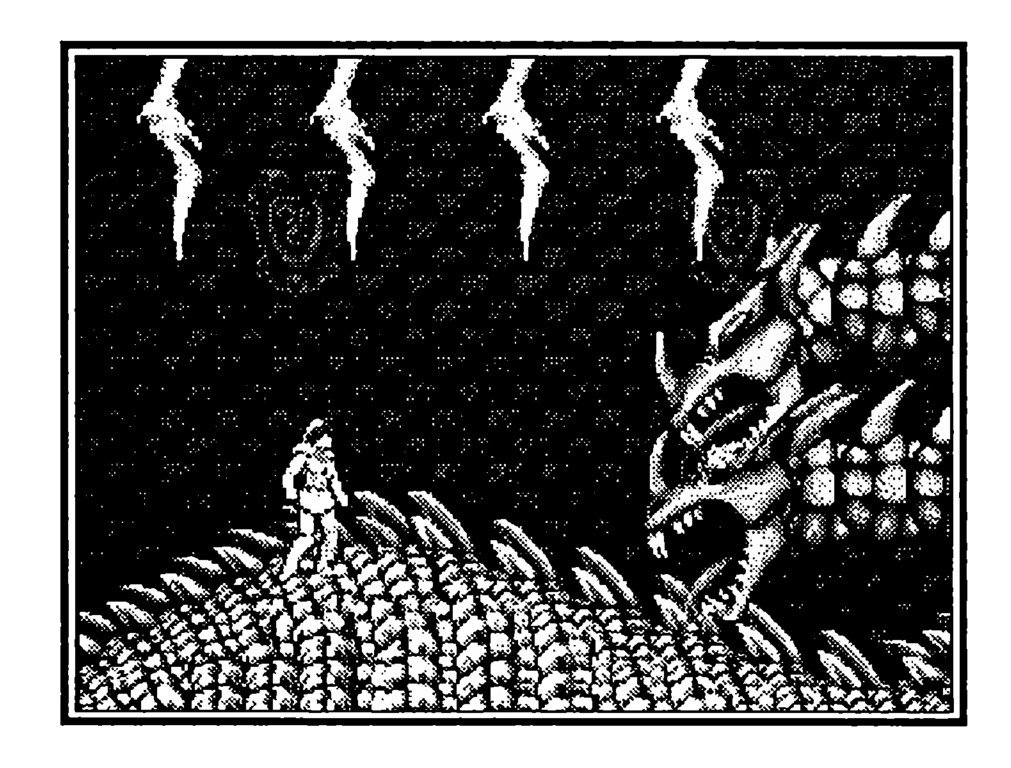
Двигайтесь вперед (можете попробовать новую магию — торнадо), и скоро перед вами возникнут первые враги — змея и летающие челюсти. Первая — довольно слабенький враг, тогда как вторые уничтожаются непросто. Убив после этого костяную рыбу красного цвета, берите призы: слева магическая энергия, а справа — меч первого порядка. Затем вы увидите еще одного совершенно нового врага. Это вариант синего рыцаря из первых уровней, только без меча. Зато с огненными волнами, которые он бросает в две стороны. Убить его довольно сложно, но вполне можно, особенно если не подходить к нему близко и не нарываться на огни, которые он выбрасывает. Сразу после этого на вас нападет еще один странный враг — большое мясистое облако, которое, остановившись над вами, выбрасывает вниз молнию. Будьте осторожны и не заставляйте этого врага терять на вас время — лучше сразу уничтожить (это также не так-то просто), чем от него бегать.

Идите вперед и, уничтожив еще одного рыцаря (ох и настырный же он!), возьмите новое оружие — это самонаводящиеся стрелы. Они очень удобны в борьбе на большом расстоянии, но довольно слабы. Хотя взять их все же вам советую. Уничтожив после этого рыцаря и челюсти, расправьтесь с костяной рыбой и змеем. Двигайтесь вперед медленно, чтобы враги появлялись по одному. Взяв магию и уничтожив молниеносное облако, вы завершите отрезок.

Как только следующая часть уровня начнется, примените магию — на вас нападут сразу змей и челюсть, и чтобы от них отбиться, одного оружия будет недостаточно.

Далее двигайтесь медленно — с потолка выпадают кирпичи. Прикончив еще одного змея, соберите призы (маленькое сердце и магия), и двигайтесь вперед, обходя падающие кирпичи и уничтожая врагов. Скоро вы доберетесь до ступенек: убив челюсть, соберите призы (жизненная энергия и магия) и поднимайтесь вверх. На вершине вы встретите еще одну кусачку, а также костяную рыбу и облако. Перепрыгнув лужу с канализационной водой, возьмите приз — оружие третьего порядка второго уровня силы. Перепрыгните еще одну яму (здесь лучше будет, если вы станете на трубу, из которой льются помои, а затем подкатом с прыжком доберетесь до противоположного ее края) и прикончите облако, после чего, убив рыбу, переберитесь еще через одну яму. Здесь висит кристалл, в котором находится меч второго уровня. Если у вас уже есть третий уровень, это вам не понадобится.

Когда на вас нападет следующее облако, обратите внимание на пол под ногами — в одном месте есть еле заметная светлая полоска — это спуск в подземелье. Идите по верху — помимо врагов, вы сможете найти там оружие третьего уровня третьей силы! Внизу же Юко ждет куча врагов, обваливающиеся потолки и никчемные призы. Добравшись до края обрыва, летите вниз прямо вдоль стены и, перепрыгнув змея справа, быстро заскочите в дверь в правом углу, чтобы завершить отрезок.



Идите вперед, собирая призы и уничтожая врагов, и поднимитесь по лестнице. Собрав призы и здесь, идите вправо, чтобы завершить и этот эпизод.

Босс 5

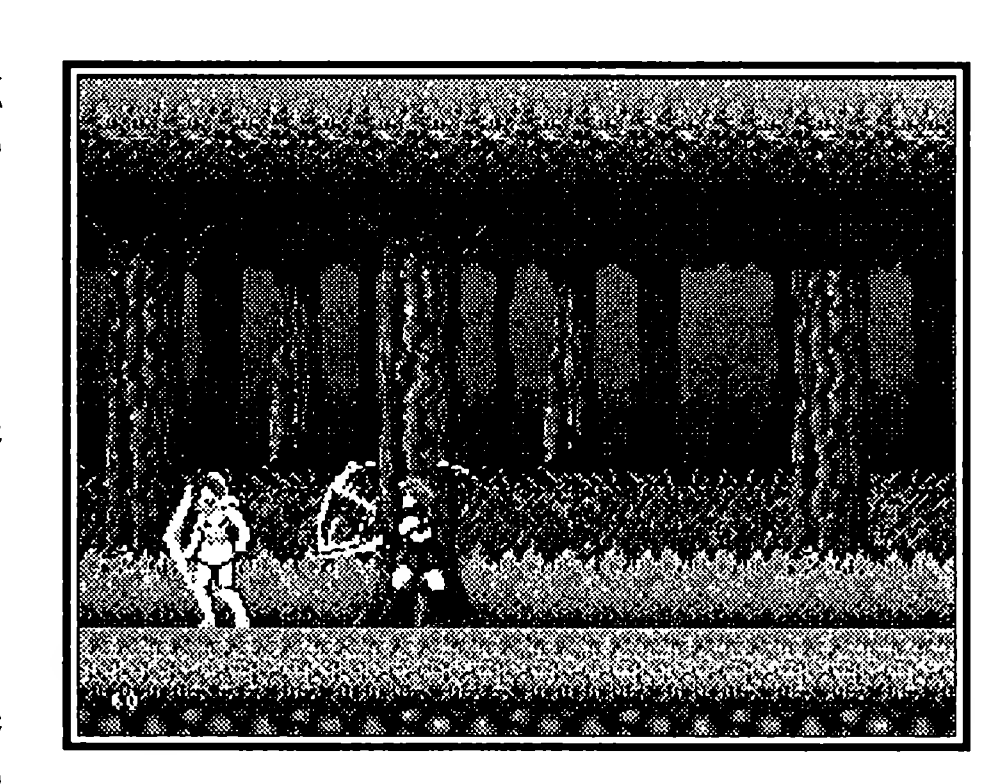
Босс простой, но повозиться с ним вам придется, так как простотой он как раз и не берет. Берет тем, что очень мощно так к вам пристает. Помимо общего оружия в виде пузырей, которые головы дракона бросают в вас (они летят с очень большой скоростью), иногда сверху бьют молнии. Все это в совокупности отнимает у вас много энергии, и в том случае, если у вас и так было ее маловато, придется сильно изворачиваться, чтобы не закончить свой путь в этом уровне. Вам же предлагаю по мере возможности чаще перепрыгивать пузыри и применить магию (лучше первую, так как она наиболее точная и позволяет вам на время удара стать неуязвимым).

Уровень 6

Сбив сверху осу, а также жала, которыми она в вас метнет, идите вперед. В кристалле, что встретится вам на пути — меч второго порядка. Сбив еще одну осу, убейте дурацкого примата, прущегося навстречу, и перепрыгните яму (она еле заметна в траве). Взяв приз между ею и еще одной ямкой (меч четвертого порядка), спрыгните во вторую яму (идти по верху намного сложнее, чем по низу). Убив примата и молниемет, возьмите приз (магия) и идите вправо. Встретив на пути человека в зеленой одежде, бейте его, пока он не сядет. Тогда быстро прыгайте назад, чтобы уйти от его бумеранга. Прикончив его, пройдите мимо приза (меч второго порядка), предварительно убив



осу, потом разберитесь еще с одной и возьмите приз в кристалле — жизненную энергию. Двигайтесь вперед, уничтожая ос и рыцарей, собирая призы и переезжая через ямы с водой. Наткнувшись на стадо (немного преувеличенно, но, тем не менее, их здесь довольно много), вырежьте его, после чего разберитесь с рыцарем и осой. Следующие два приза — манна небесная. Это еще один меч четвертого порядка и большое сердце. Взяв их, вы станете просто непобедимы: меч очень силен, так как метает вперед большой бумеранг, позволяющий с первого точного попадания убить осу. Пройдя еще немного вперед и поднявшись на горку, вы завершите первый отрезок уровня.



Уничтожив солдата и молниемет, возьмите призы (магия) и двигайтесь вперед — вас ждет сражение с боссом.

Босс 6

Это очень опасный враг, так как слишком уж он смахивает на вас самих. И оружие точно такое же, только вот магия намного сильнее. Единственное, что можно вам посоветовать в сражении против самого себя — быть понапористее, а также почаще использовать магию (первую, желательно). Если босс использует свою магию, ваша шкала жизни укоротится сразу же наполовину, поэтому не давайте врагу такой возможности, пиная его как можно чаще.

После победы над самим собой вас ждет довольно чудный ролик, из смысла которого оказывается, что босс, с которым вы только что сражались — ваша подруга Реико. Ох уж и задала она нам жару! Но Реико побеждена, и ей ничего не остается, как предупредить вас об опасности, которая угрожает вам. Далее следуют слезные прощания, появление Роглеса и обещание прикончить его, ну и так далее вплоть до смерти Реико.

Уровень 7

Начинаем движение вперед, и первый враг — летающий товарищ в развевающемся плаще. Прикончить его не составит труда, но вот со следующим врагом придется постараться. Прежде чем брать призы, бейте его (это зверский ящер с хвостом скорпиона), а потом решите, что вам нужнее. В левом кристалле оружие третьего порядка, а в правом — четвертого. Далее идите вперед, отбиваясь от врагов (в следующем кристалле — опять оружие третьего порядка), и скоро доберетесь до конца первого эпизода.

Идите вперед, подпрыгивая вверх и посматривая на потолок. Там, где висят два приза (магическая и жизненная энергия), сидит паук, который спустится вниз на паутине, чтобы ударить вас. Прикончив его, возьмите призы и идите вперед — вам навстречу выйдет девушка в белом, на поверку оказавшаяся злобной гидрой, и после нее — большой рыцарь, убить которого, впрочем, не так сложно. У начала спуска вниз убейте паука и возьмите оружие следующего порядка. После этого перепрыгните скорпиона и убейте его. Запрыгнув на уступ справа вверху, вы сможете взять магическую энергию (плюс сразиться с парнем в балахоне и пауком). Перепрыгните затем на уступ справа (вверху) и идите вперед, уничтожая врагов. На краю пропасти, спровоцировав

паука вверху, убейте его и затем спрыгните вниз под платформу в яме — в кристалле под ней лежит второй меч пятого порядка.

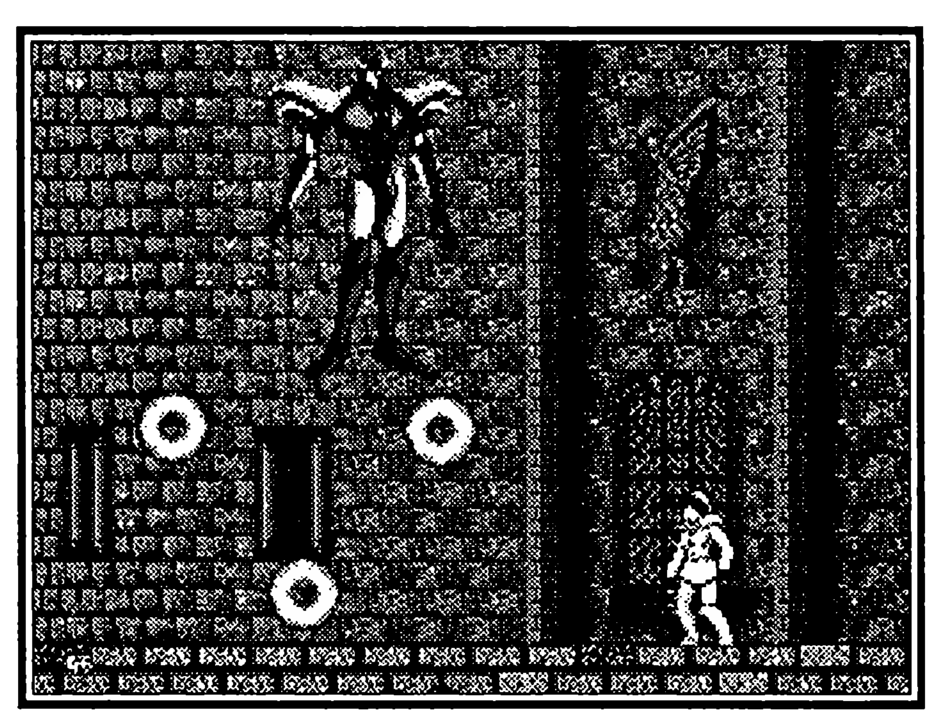
Спрыгивайте вниз под платформу (справа, чтобы не свалиться на скорпионов), и быстренько разделайтесь сначала с девушкой с кнутом, что идет справа, а потом с двумя скорпионами слева. Перепрыгнув яму с коричневой жижей, убейте паука и потом скорпиона. Идите вперед, уничтожая врагов и собирая призы, и скоро доберетесь до подъема вверх. Продолжайте двигаться в том же направлении и, забравшись на гору, закончите эпизод.

Двигайтесь по подъему вверх, уничтожая «пастушек» и собирая призы. Будьте осторожны с двумя кристаллами (вторые по счету, вроде бы), в которых лежат два меча низшего порядка. Таким образом (кстати, взяв третий уровень этого меча), вы скоро доберетесь до конца и этого эпизода.

Убив скорпиона и паука, возьмите призы вверху. Неторопливо двигайтесь вперед, уничтожая врагов (с мечом пятого порядка третьей силы это проще простого), и скоро доберетесь до подъема вверх. Идите туда и начинайте подниматься вверх по платформам, уничтожая пастушек и иных врагов. Забравшись вверх по колодцу, уничтожьте рыцаря у выхода и пройдите в него.

Уничтожив нескольких врагов и собрав призы, двигайтесь вперед — скоро перед вами будет финальный босс.

Босс 7 (Финальный)



Чтобы уничтожить его, вам придется беречь энергию — боссов всего два. Первый раз Роглес нападает на вас в плаще. Он просто летает вокруг и натравливает на вас огненных змей, отбиться от которых довольно просто, тем более, что и они, и их плевки уничтожаются. После этого Роглес сбрасывает накидку и предстает перед вами уже во всей красе. Здесь все немного сложнее, но также не особенно опасно. Используйте магию (первую), а также старайтесь как можно чаще прыгать, чтобы враг сел на землю и попытался достать вас огненными клинками. Их также можно отбить и заодно всадить пару бомб и в Роглеса. Также внимательно следить за ним, когда босс летает — в это время он бросает в вас синие шары, от которых, впрочем, можно уйти, если уловить особенности их появления.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ВАЛИС 3

Telenet Japan ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆

Мы с вами уже побывали в чудесном мире Dreamland в первой части игры, настало время продолжения. К сожалению, не представляется возможным сделать описание второй части игры, так как она не была выпущена в тираж, но я коротко перескажу вам все, что произошло с Юко с тех пор, как мы победили Роглеса.

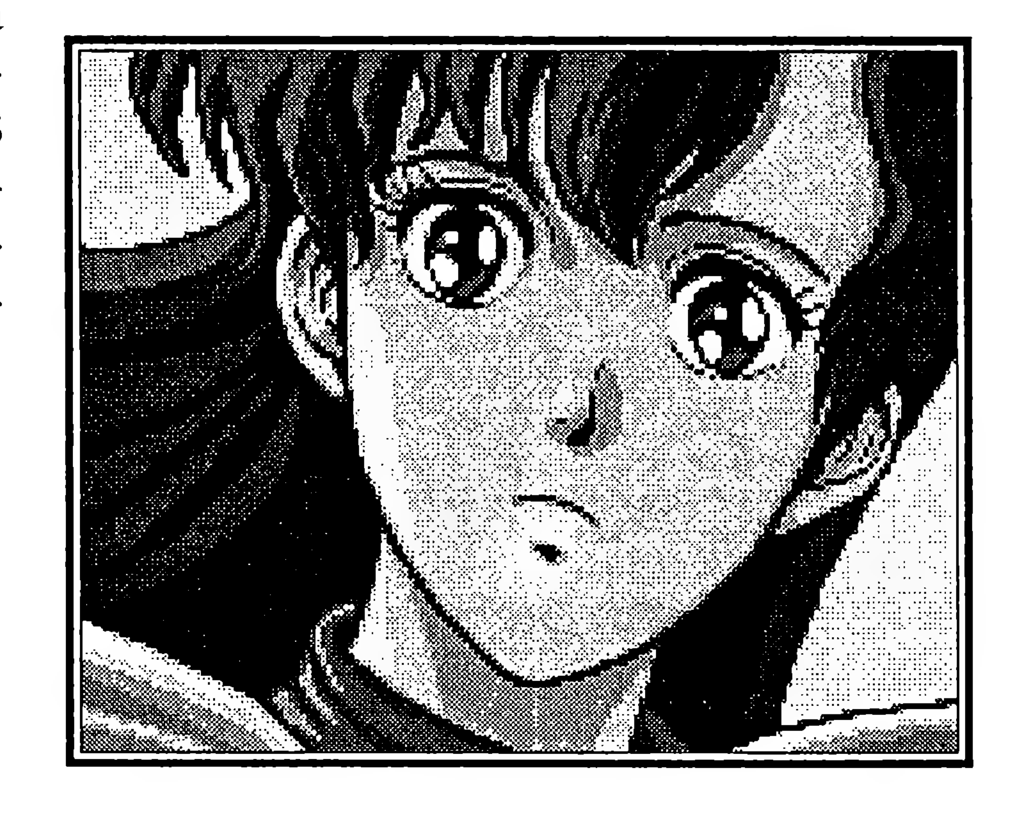
Итак, победив силы тьмы во главе с Роглесом, Юко, потеряв свою подругу, но спася свой мир, решила, что ее спокойствию ничего более не грозит. Но не тут-то было. Появился злобный Мегас, который захватил Валис, королеву Dreamland, и поработил ее страну. Девушке ничего не оставалось делать, как отправиться на поиски правды, прихватив свою новую подружку, которая, в результате, оказалась ее Придуманной сестрой, и спасти мир. В итоге, справедливость, конечно же, была восстановлена. Но снова ненадолго. Адмирал Черного Мира, Гламес, намеревается проникнуть в мир людей, а заодно и во вконец разграбленную Dreamland, и поселиться там (его собственный мир гибнет после уничтожения императора Мегаса). Соответственно, чтобы проникнуть сюда, ему придется наводнить миры всяческой нечистью, с которой и придется бороться Юко.

Меню и загрузка

Здесь опять же все предельно просто. Просмотрев ролики в начале игры, где, кстати, рассказывается и о содержании двух предыдущих частей, вы отправляетесь прямо в игру. Точнее, не прямо в неё, а около — Юко должна добежать до края крыши, после чего сюжет получает дальнейшее развитие. Ну а мы перейдем к несколько изменившемуся экранному меню.

Во-первых, это те две полоски, что мы видели в первой серии: вверху полоса жизненной энергии, внизу — магическая энергия. К ним добавилась полоса силы оружия в виде меча. На этой шкале показана сила удара, которую вы сможете развить. Посередине вверху находится пустая в начале игры клетка — здесь устанавливается магическое оружие, которое вы сможете брать в игре.

Заметьте, что в данной части игра идет на время — на прохождение эпизода вам отводится определенное количество единиц. В остальном все то же. Количество жизней — значок Р справа и шарики. Над таймером расположен указатель персонажей, которые участвуют в игре.



Управление

Кнопка Start — пауза в игре.
Кнопка А — подкат.
Кнопка В — удар.
Кнопка С — прыжок.
Кнопки ВВЕРХ + С — высокий прыжок.

Кнопки ВНИЗ + С — спрыгнуть с платформы.
Кнопки ВВЕРХ + В — магия.

Предметы и магия

1. Меч — увеличивает энергию вашего меча на треть.
2. Сдвоенный меч — увеличивает энергию меча сразу вдвое.
3. Маленькое сердце — прибавляет три деления жизненной энергии.
4. Большое сердце — прибавляет пятнадцать пунктов жизненной энергии.
5. Магическая энергия малого количества — два деления на шкале магии.
6. Магическая энергия большого количества — восемь пунктов на шкале магии.

Магия Юко

Название	Отнимает энергии	Описание
Красная	3	Два самонаводящихся меча, реагирующих на врага
Синяя	4	Световой бумеранг, летящий вперед
Голубая	3	Удар грома, уничтожающий все

Магия Чам

Название	Отнимает энергии	Описание
Красная	3	Две колючки, летящие в разные стороны
Синяя	4	Две ледяные стрелы, летящие в разные стороны
Голубая	4	Иглы, летящие во все стороны

Магия Вална

Название	Отнимает энергии	Описание
Красная	3	Огненная защита
Синяя	4	Два замораживающих огня
Голубая	4	Летающие по экрану шары

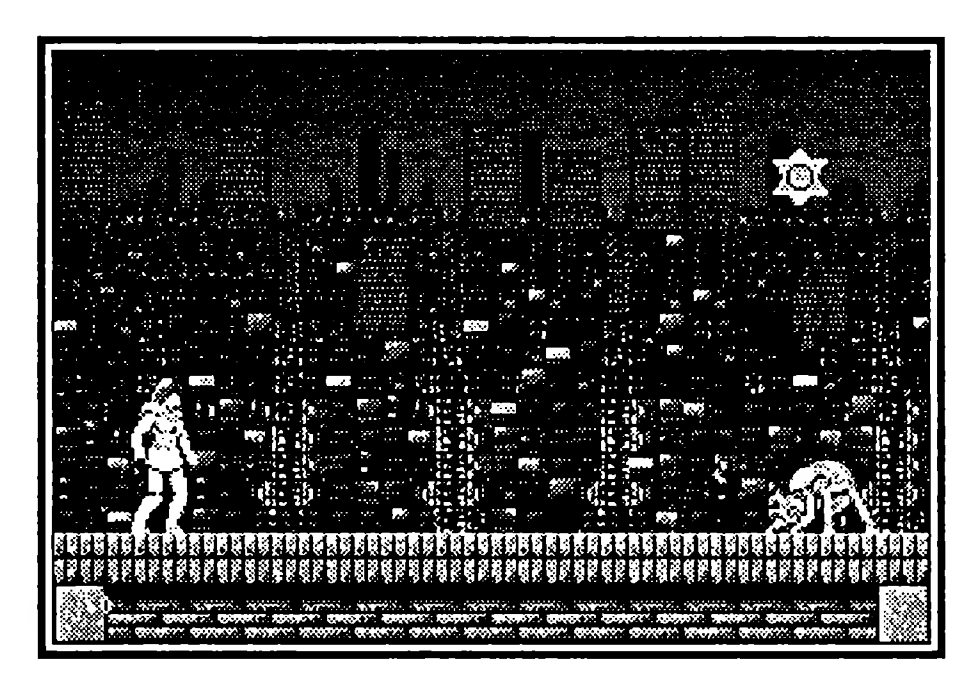
Прохождение

Игра состоит из более, чем двадцати эпизодов, каждый из которых фактически представляет собой самостоятельный уровень. Но среди них есть и псевдоуровни, то есть роли-

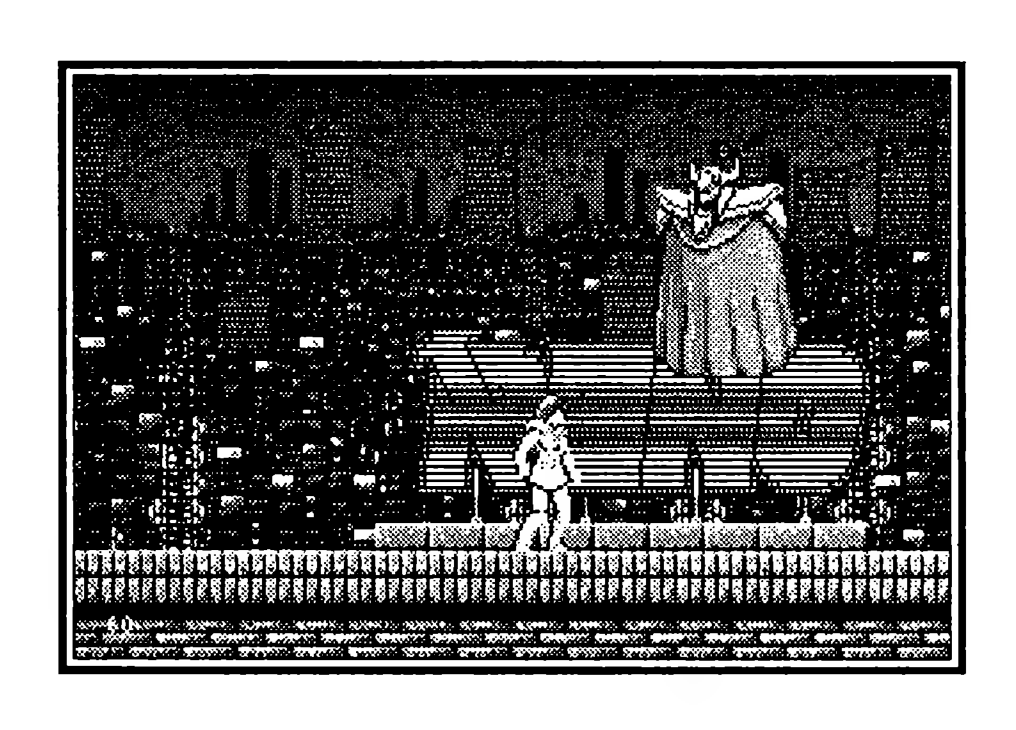


ки-нарезки. В них нет боссов, врагов и вообще какого-либо значимого действия, но, тем не менее, программисты посчитали возможным выделить их (об этом будет еще сказано в конце прохождения, где я приведу чит-коды к Валис 3). Итак, начнем игру, и для начала — беседа с самим собой после того, как эльф унес меч героини. Сейчас, когда Юко просто в одной пижаме выскочила за воришкой на крышу, вам всего лишь нужно бежать вправо, чтобы посмотреть еще один ролик. На нем мы видим, как какой-то летающий монстр (похожий, кстати, на Роглеса из первой части) захватывает в плен эльфа. Юко ныряет в пропасть за падающим туда мечом и превращается в Придуманного Воина.

Уровень 1



Идите вперед, уничтожая пауков, прыгающих вам навстречу, и собирайте призы. Скоро вы доберетесь до провалов между домами — придется через них прыгать, предварительно посмотрев, нет ли там врагов. Когда увидите летящий на вас огонь, перепрыгните его и быстро убейте змею, которая его производит — она сидит в нише справа. Собирайте по пути все призы — они дадут вам магическую энергию и силу для меча, а также жизненную энергию, если она вам понадобится. Чтобы убить вторую змею, которая попадется вам на пути, нужен как можно больший заряд меча — дождитесь полной шкалы и ударьте ее. Можете в перерывах между атаками врага взять еще один меч слева от змеюки. Третья змея проблем не составит, достаточно просто сесть рядом и бить ее. Кстати, рядом возьмите первую магию — красный скипетр. Совсем скоро вы придете к первому боссу (нужно только перепрыгнуть или проехать под несколькими бочками).



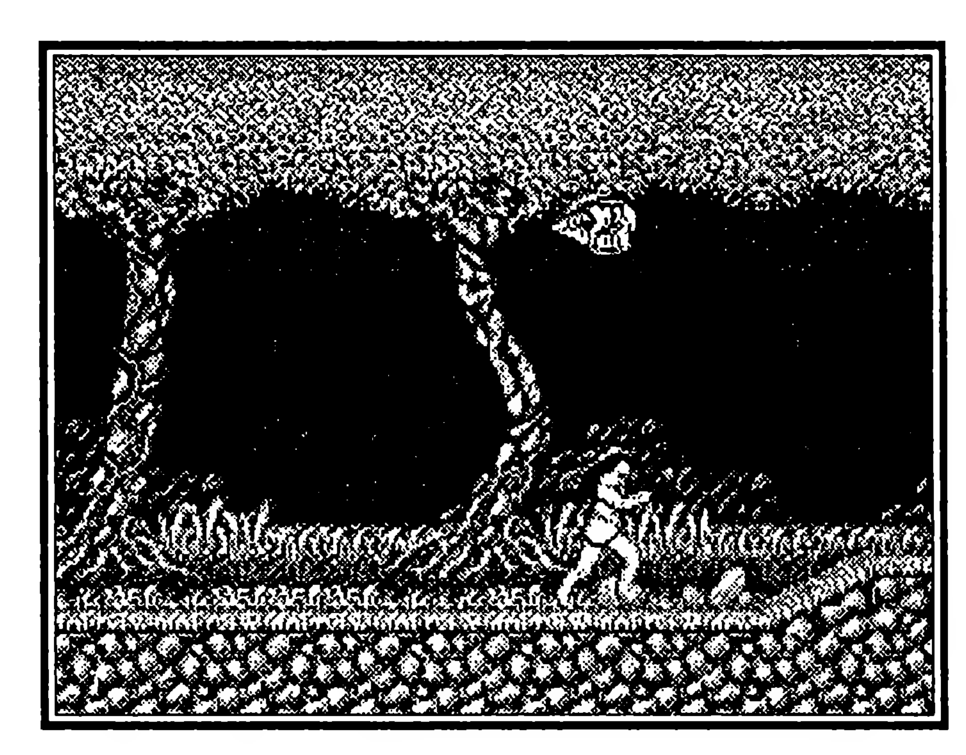
Босс 1

Поединок довольно простой, особенно если у вас есть и магия, и жизненная энергия. Вся особенность врага в том, что его оружие практически неуязвимо. Шарики, которые он пускает, вы можете отбить, а вот булаву — никак. Остается только перепрыгивать ее, но и это не всегда удается. В общем и целом, вам нужно как можно чаще атаковать врага, в том числе и при помощи магии.

Уровень 2

Для начала вам придется поговорить с эльфом, которого вы освободили и тем самым уберегли от неминуемой смерти. Он расскажет вам, что пытался украсть меч для того, чтобы противостоять силам тьмы. Также эльф расскажет о том, что всего существует два меча Валис. Один из них у вас, а второй приобрел для себя Гламес (второй

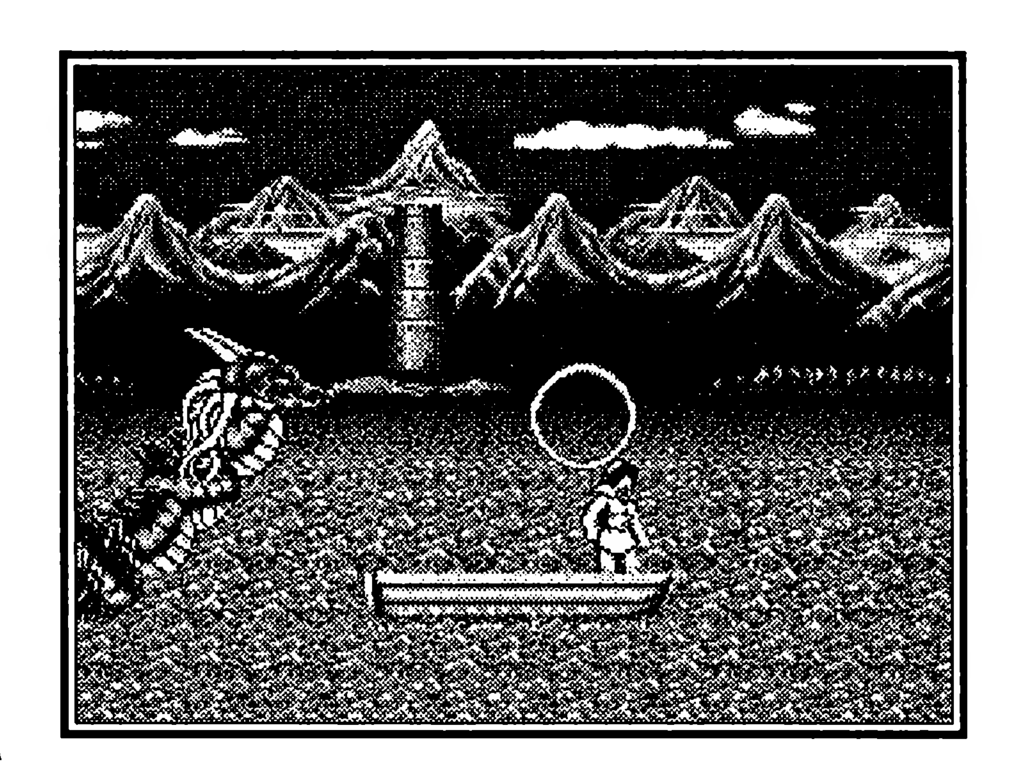
меч называется «Летус»). Когда происходит разговор, войска Гламеса уже вторглись в Dreamland, и вам ничего более не остается, как отправиться туда.



Убив первого врага (челюсть), подпрыгните высоким прыжком в левом углу и ударьте мечом — там появится большое сердце. Взяв его, двигайтесь вперед, собирая призы и отбиваясь от всяческих врагов. В основном, это челюсти и невидимые ниндзя (вы видите только их контуры). Скоро вы встретитесь с новым врагом. На краю обрыва найдете гусеницу — она подбрасывает снизу вверх шарики. Когда она остановится в углу, перепрыгните и бейте справа (придется ударить несколько раз), либо используйте самонаводящуюся магию (как раз она сейчас у вас и есть; или нет).

Пройдя вправо и запрыгнув на пригорок, соберите призы и разделайтесь с несколькими врагами. Обратите внимание, что, когда вы начнете движение вправо по верхнему ярусу, оттуда может выскочить ниндзя, поэтому действуйте по возможности быстро. Около ямки возьмите новую магию, после чего, перепрыгивая воду, двигайтесь вправо, уничтожая челюсти. Спрыгнув с пригорка, убейте гусеницу и соберите призы, после чего двигайтесь вперед, уничтожая старых врагов — до конца эпизода осталось совсем немного.

Следующий уровень начнется с переговоров с лодочником. Он расскажет вам, что принцесса Вална (та, с которой вы вместе боролись против вселенского зла во второй части игры) заключена в крепость Гал, что стоит в середине озера. Побазарив с лодочником, вы должны будете выбрать одного из двух персонажей, которым вам впоследствии придется управлять. Предлагаю оставаться в воплощении Юко.



Как только разговор закончился, прыгайте в лодку и плывите вперед. Здесь вам встретится только один вид врагов — зеленые водяные, которые изредка выпрыгивают из воды и бросают в вас белые шарики. Отбиваясь от них (старайтесь бить, когда водяной вверху, иначе его плевок может попасть в вас), не забывайте собирать призы, и скоро вы прибудете к месту сражения с очередным боссом.

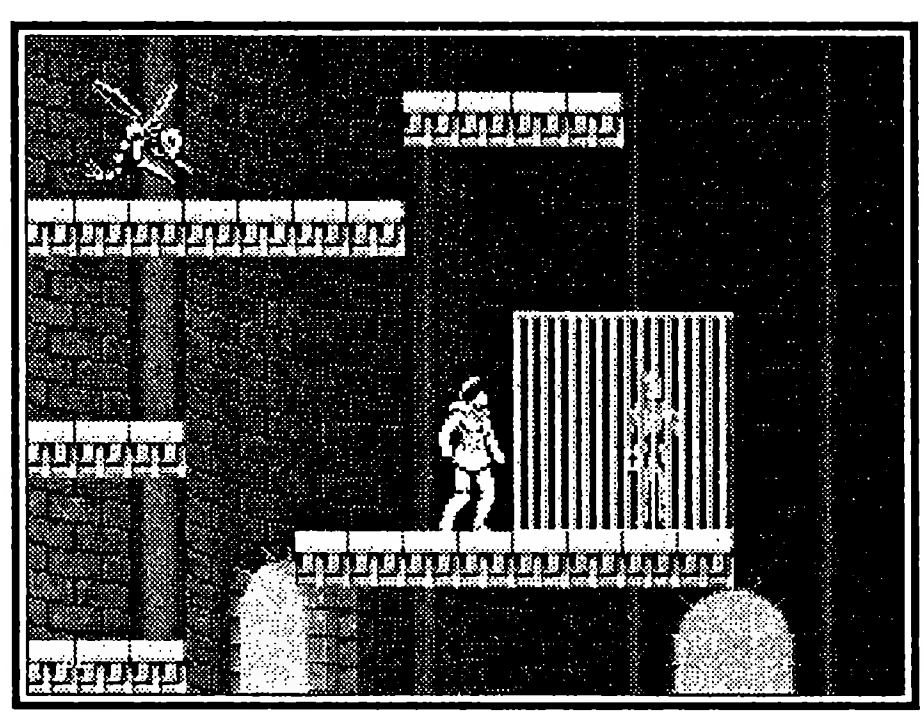
Босс 2

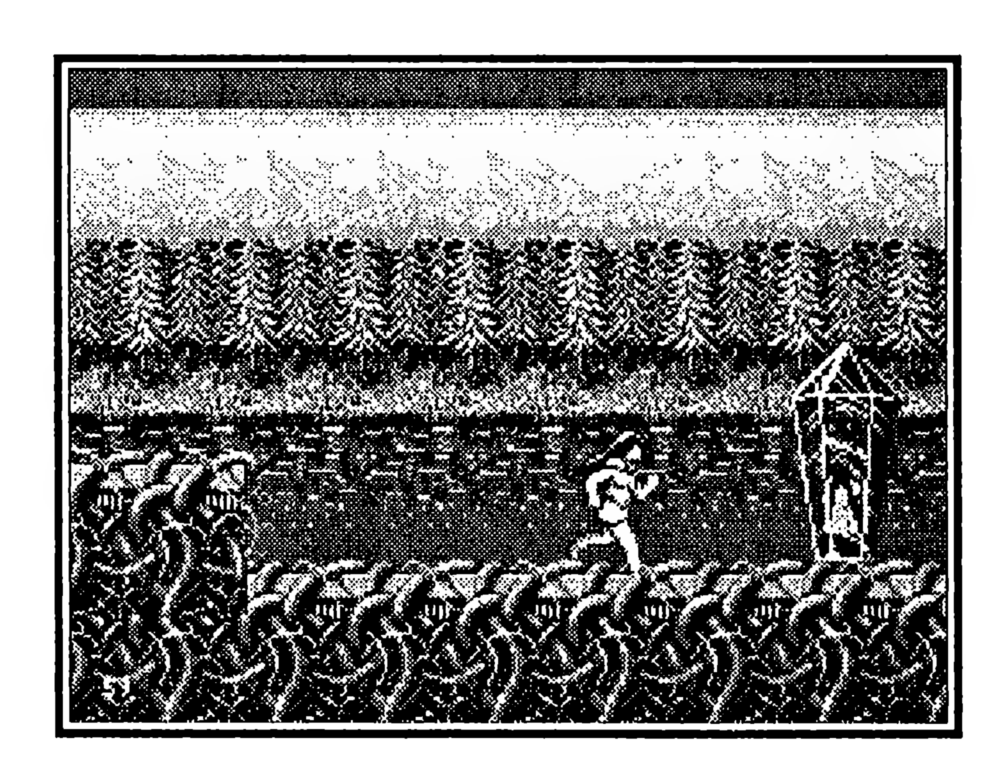
Поединок довольно сложный, так как водяная змея (или что-то вроде этого) может сделать так, что вам просто негде будет стоять на коротенькой лодочке: она крутится вокруг и пускает пузыри, а иногда ныряет под вас или просто подходит вплотную. Бейте как можно большей силы мечом врага и особенно упирайте на магию в тот момент,



когда змея возле вас, так как, делая магические заклинания, можно на секунду обезопасить себя.

Уровень 3





Двигайтесь вправо, уничтожая летающих скорпионов и бегающих по замку быков. Добравшись до подъема, двигайтесь по платформам вверх, не подходя близко к правому краю — оттуда иногда выскакивают всяческие гады. Поднявшись вверх на площадку, вы увидите и нового врага — синего рыцаря. Чтобы отделаться от него, придется парочку раз махнуть мечом, а также смотреть в оба, чтобы самим не получить по горбу энергетическим бумерангом.

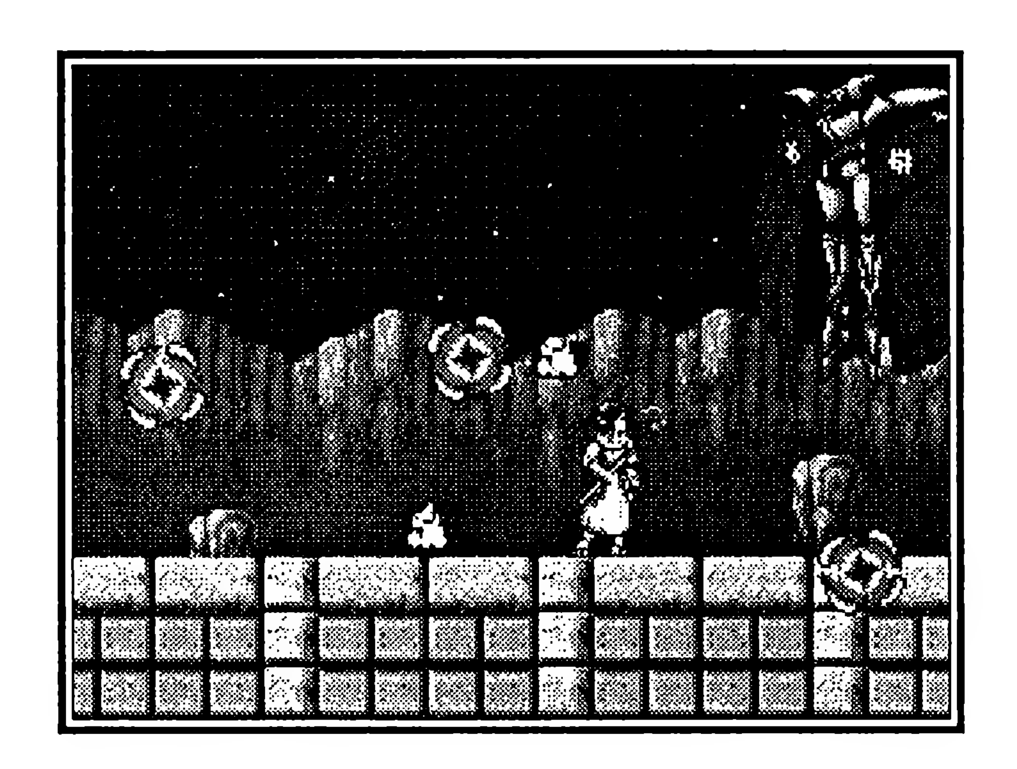
Идите влево, отбиваясь от скорпионов и собирая призы. Слева на платформе ползает какой-то фикус. Не подходите под него — он выбрасывает жуков. Бейте издалека при помощи меча и только потом собирайте призы. Потом прыгайте вправо по кирпичам, отбиваясь от всяческих гадов и собирая призы. Поднявшись еще на один ярус выше, идите влево — скоро вы найдете клетку, в которой сидит солдат по имени Колинаба. Поговорив с ним, поднимайтесь вверх и станьте в нише, где лежит приз. Когда солдат вверху свалится вниз, убейте его, скорпионов и только потом езжайте вправо при помощи подката. Убив быка, отбейтесь от опарышей, сваливающихся сверху, и прыгайте по левой стене вверх. Убив фикус, идите влево и убейте там еще одно растение. Приз на краю уступа не берите — это всего лишь Синий Скипетр. Запрыгнув наверх в нишу, вы завершите эпизод.

Подпрыгните вверх и ударьте влево мечом — здесь спрятано большое сердце. Теперь идите вправо, отбиваясь от врагов. К клетке не спускайтесь — там все тот же солдат. Прыгайте вверх, отбиваясь от скорпионов, и при помощи подката проедьте влево. Идите по коридору, собирая призы, и на углу прикончите еще один фикус (лучше при помощи магии). Забравшись вверх, убейте еще одно растение и по наклонной площадке идите вправо. Запрыгнув вверх в тупике, поговорите еще с одним заключенным.

Теперь идите влево и забирайтесь на ярус выше. Слева найдете магическую энергию в кристалле. Идите по наклонной вправо вверх и завершите эпизод.

Двигайтесь вперед по зеленой поляне, уничтожая скорпионов и быков. Скоро вы доберетесь до кристалла, в котором находится принцесса. Бейте его, пока камень не взорвется, не забывая между тем отбиваться и от скорпионов. Поговорив после этого с Валной, в следующем эпизоде поднимитесь вверх на крышу башни — вас ждет сражение с боссом.

Босс 3



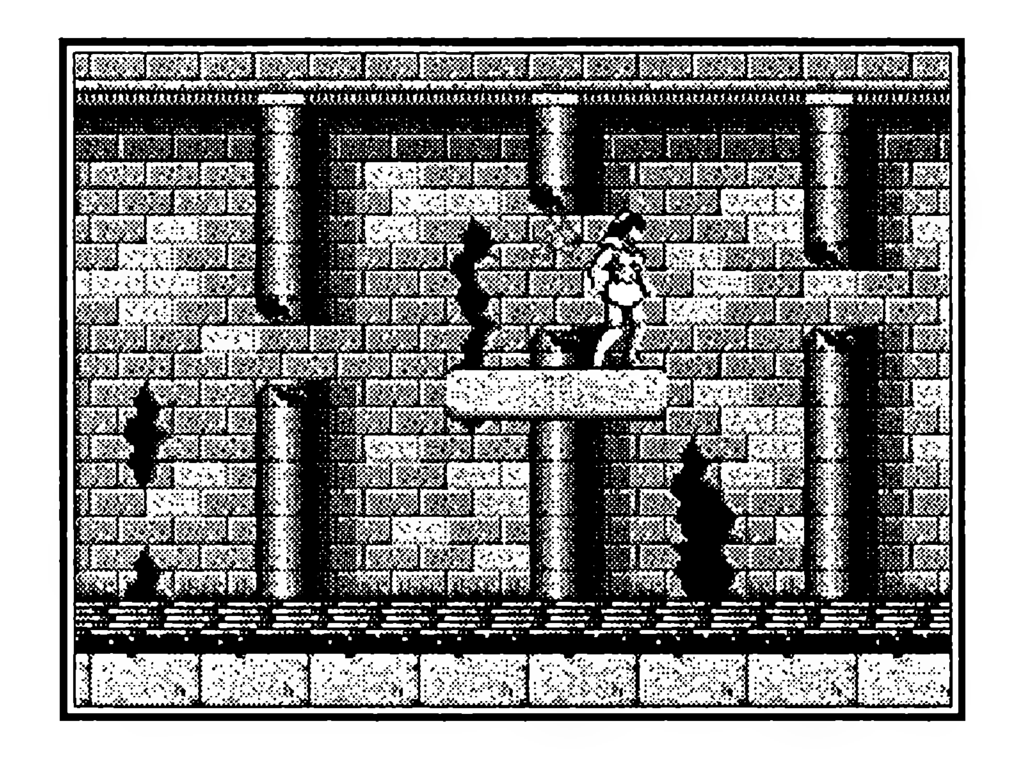
На сей раз мы сражаемся за Валну, и в руках у нас не меч, а скипетр, который выбрасывает голубые шары. В поединке активно используйте магию, особенно тогда, когда босс насылает на вас огни с двух сторон — это поможет вам не оказаться пораженной. В остальном же поединок довольно прост — уходите от огней, которые босс бросает сверху и которые ходят внизу, и почаще бросайте шары во врага.

Уровень 4

После сражения с боссом все три героя игры встретятся снова. Вална расскажет Юко, что для того, чтобы победить Гламеса, нужно обладать мечом, равным по силе мечу врага. Сделать его таким можно только одним способом — отправиться в Sutherland и найти там старейшину — он расскажет, что нужно сделать. Таким образом, Юко и ее соратники отправляются на поиски новых приключений.

Начав игру, идите вперед. Как только вы достигните колокола, что висит на потолке, вас ждет сообщение. Нужно трижды раскачать его, чтобы дверь под колоколом открылась. Когда сообщение исчезнет, вокруг вас начнут крутиться солдаты и водяные — не особенно стараясь сражаться с ними, идите на платформу слева и с нее запрыгните на правую. Несколько раз ударив колокол, вы раскачаете его. Но нужно сделать это трижды, поэтому не расслабляйтесь особо, а прыгайте поскорее куда надо и довершите начатое. Когда дверь откроется, войдите в нее — вас ждет старейшина.

Войдя в помещение, убейте появившегося слева прыгуна, а потом — монету, что летает по воздуху. Идите вправо — вас встретит монах в белых штанах. То есть одеждах. Поговорив с ним (он уже все знает), идите вправо. Поднимайтесь на гору, отбиваясь от прыгунов и монет. Если со вторыми справиться достаточно просто, так как траектория их полета проста, то первые заставят вас помучиться, прежде чем вы разделаетесь с каждым из них. Взяв приз (длинные мечи), поднимайтесь выше. В следующем кристалле — снова удлинение меча. Двигаясь дальше, будьте осторожны — встречаются зубчатые монеты, которые катятся на вас с горки. В следующем кристалле найдете маленькое сердце и скоро после этого увидите девушку, стоящую на дороге. Поговорив с ней, вы увидите, как она исчезает, и только в этот момент до героини дойдет, что это была... Реико, подруга, которую Юко убила в первой части игры.



Идите дальше, уничтожая врагов (среди призов почти ничего нет, одни мечи, ну иногда встречается магическая энергия), — ско-



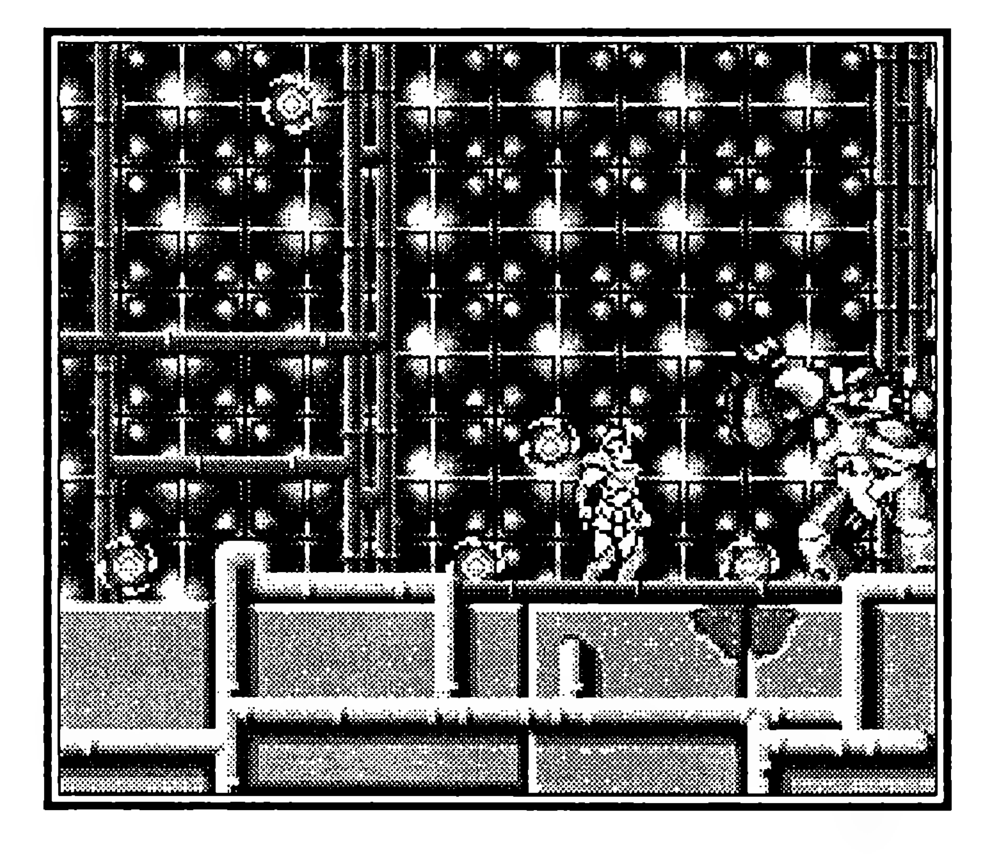
ро наступит ночь, и вы найдете статую, стоящую на дороге. Она задаст вам те же вопросы (отвечать на них вам не придется), и под конец вы снова поймете, что это ваша давняя знакомая, на этот раз Валиа. Скорее бегите вперед — у вас довольно мало времени, а еще нужно выдержать сражение с отрядом рыцарей!

Босс 4

На сей раз это всего лишь отряд рыцарей, но каких! Все они как на подбор, с ними... нет, дядьки Черномора здесь нет, но и без него хватает. Очень, знаете ли, сложно разделаться с такой оравой врагов. Главное, чтобы у вас было достаточное количество магии и большая сила оружия.

Уничтожив свору врагов, вы все втроем отправитесь на вершину какого-то грандиозного столба. Там вас и встретит Низетти. Поговорив с героями, он даст вашему мечу огромную силу, с которой вы можете сражаться против Гламеса. В это время сюжет перебрасывает нас в сердце Темного Мира, где Гламес поручает своему полководцу, Азуре, уничтожить Юко и забрать у нее меч. Начинается новая фаза противостояния в мире магии.

Уровень 5



Да уж, начинается настоящая игра... Не так-то просто здесь отбиваться от кучи всяческих мразей, которых в уровне полным-полно. Кстати, встречайте совершенно новых врагов — это роботы-мухи, они очень быстро двигаются, и сражаться с ними — сущее мучение. Причем они появляются в самых неожиданных местах.

Прикончив первую муху, что крутится рядом с самым началом уровня, идите вперед, отбиваясь от таких же. Скоро вы увидите две платформы, одну над другой. Мимо робота, который прожаривает их лазером (убить его невозможно), прыгайте вверх (справа в углу лежит магическая энергия). Платформа, на которую вы сможете попасть — слева по стене колодца. Запрыгнув на нее, двигайтесь вверх и, как только представится возможность прыгать вправо на другую платформу, скачите туда. Заберитесь в проход справа — здесь на вас нападет паук-робот. Он стреляет самонаводящимися ракетами, поэтому от такого врага лучше отделаться как можно быстрее. Идите далее вперед, уничтожая мух, скоро вы доберетесь до колодца. Взяв призы в пропасти, спрыгните вниз и идите вперед, уничтожая врагов. Здесь полно мух, лазерных роботов, а также есть пауки, с которыми особенно сложно бороться, если вовремя не заметить. Добравшись до зеленого болота, прыгайте на платформу посреди него и начинайте отбиваться от летающих куриц и здоровенного червя, что вылез из воды.

Двигаясь вперед, вы подниметесь по горе. Обходите лазеры и сбивайте летающих гадов — скоро подниметесь на ровную площадку. Убив паука, двигайтесь вперед, собирая призы, и скоро вы доберетесь до босса.

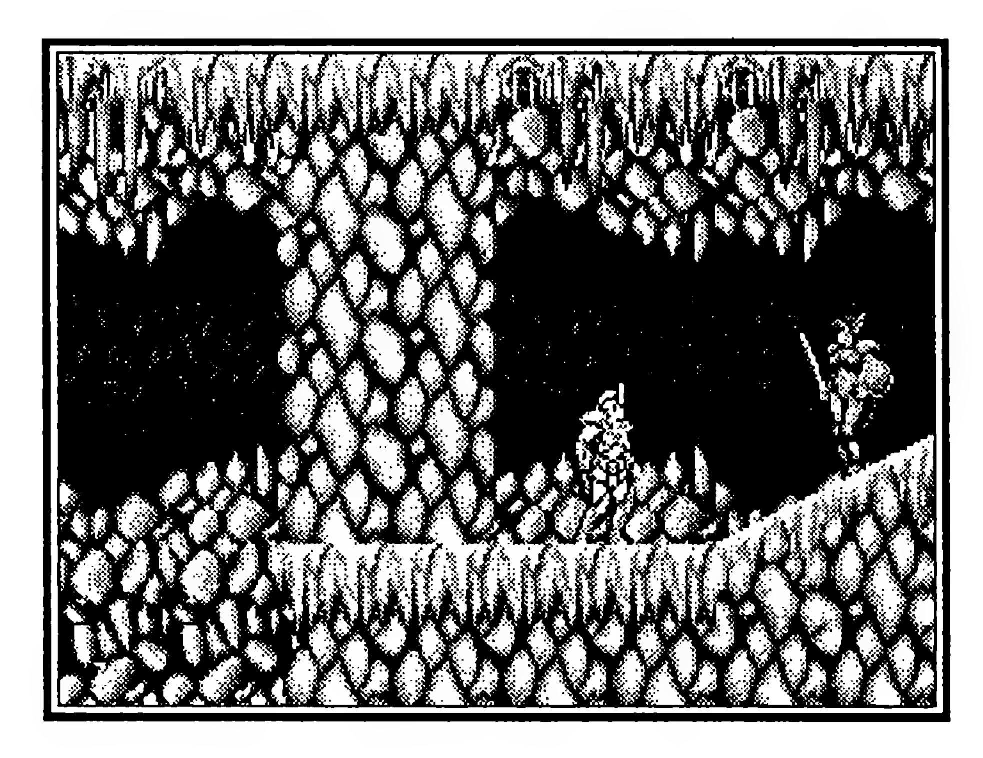


Босс 5

Залуд, так зовут вашего врага, с которым Юко столкнется нос к носу в конце пятого уровня, довольно сильный враг. Желательно, чтобы к моменту сражения у вас была какая-нибудь хорошая магия, при помощи которой можно ему досаждать.

Основное его оружие — крутящаяся шестерня, которую он бросает по экрану. Чтобы от нее уворачиваться, нужно либо приседать, либо прыгать. В любом случае, все это делать нужно очень быстро, иначе шестерней получите по голове. Еще одна проблема в поединке с Залудом — прыгающие мины, которые подбрасывают вас вверх. Нужно вовремя отбегать с того места, где должна взлететь мина, иначе он мало того, что потянет вас за собой, так еще и энергию заберет. Иногда и сам Залуд бегает по комнате, и в этот момент ему лучше не попадаться. В какой-то момент вверху слева появляется большое сердечко — будет очень хорошо, если вы возьмете еще и его.

Уровень 6



Вы попадаете в новую область Темного Мира — «Ледяную страну» (Iceworld). Соответственно, и правила игры здесь несколько иные, о чем вам и расскажет статуя ледяного человека, которую вы встретите, перепрыгнув первую пропасть (делайте большой прыжок и не бойтесь задеть колючки вверху — они не опасны). Первый приз, который вы встретите на пути — удлинение меча. Сбив появившийся сразу за статуей крутящийся меч, перепрыгните вторую пропасть — здесь на вас набросится громадная ледяная обезьяна, вышибающая камни из пола пещеры. Как можно быстрее убейте ее, иначе придется туго. Есть и еще возможность быстренько прикончить ее: остановиться, как только ее силуэт покажется в углу экрана, и оттуда, если у вас есть магия или длинный меч, расправиться с врагом.

Спустившись с горки, отбейте меч и приготовьтесь сразиться с женщиной-воином. Она выйдет справа, как только вы спуститесь с горки. Воин орудует мечом, но бьет только по верху, поэтому нелишним будет присесть и, нанеся первый сильный удар, потом сразу же ударить еще несколько раз слабым, но быстро. Двигаясь дальше, отбивайтесь от менее назойливых врагов (например, прыгающие шариками обезьяны, а также мечи) и перепрыгивайте ямы. Со снежными людьми вы уже знаете как бороться. Постараюсь только подсказывать, где они сидят. Второй тип в этом уровне засел на горке после ямы, где вы убили женщину-воина. Перепрыгнув ямку, поднимитесь на горку и сделайте шаг, потом остановитесь — впереди торчит его голова. Если у вас есть большой меч (а он у вас должен быть, так как с самого начала уровня только они и попадались), все слоится. Перепрыгнув еще одну яму, идите вперед — здесь только слабые враги в виде мечей или прыгающих шариков. Пока что опасного ничего нет.

Добравшись до пропасти, в которой летает огонек, прыгайте наверх на платформу и, разбив оба кристалла с призами (магия и энергия к ней), перепрыгните огонь и по узким



платформам прыгайте вперед. Поднявшись на горку, вы увидите еще одного снежного человека. Прикончив его, бегите вперед и, прыгнув на платформу над пропастью (уничтожив по дороге меч), быстро при помощи высокого прыжка перепрыгните огонь и потом еще один (также здесь будет меч). С платформы чуть выше пола запрыгните на плавающие платформы и по ним переберитесь через колючки на полу, отбив по пути меч. Спрыгнув на уступ, идите вперед по длинному коридору, отбивая мечи. Увидев перед собой небольшие кустики колючек, будьте готовы к сражению с женщиной-воином. Далее прыгайте через колючие островки и, добравшись до узкого прохода, станьте вплотную к колючкам, и когда платформа доедет до вас, прыгайте на нее, садитесь и езжайте вперед. Желательно, чтобы вы сидели на правом краю платформы — в конце коридора вам придется спрыгивать вправо, чтобы завершить эпизод.

Начав его, прыгайте по платформам через ямы, чтобы встретить очередного товарища, желающего дать вам пару советов. На сей раз снова ледяной парень. Поговорив с ним, прыгайте на плавающую платформу и, сбив меч, езжайте на ней вправо до уступа. Здесь снова переберитесь на еще одну платформу, присядьте и под колючками езжайте дальше. В кристалле, что лежит здесь — магическая энергия. Сидя на правом конце платформы, перепрыгните на уступ справа, где делайте то же самое, потом еще раз и еще, пока не доберетесь до места, где колючки есть и внизу — здесь нужно прыгать через столбы, откуда они растут, а платформа будет ехать все дальше и дальше. Отбиваясь от мелких врагов, вы скоро достигнете уступа. Здесь, не забираясь на пригорок, чтобы не развить слишком большую скорость, разделайтесь с женщиной-воином и идите вперед. Сбив пару мечей, возьмите приз в яме — большое сердце и завершите эпизод.

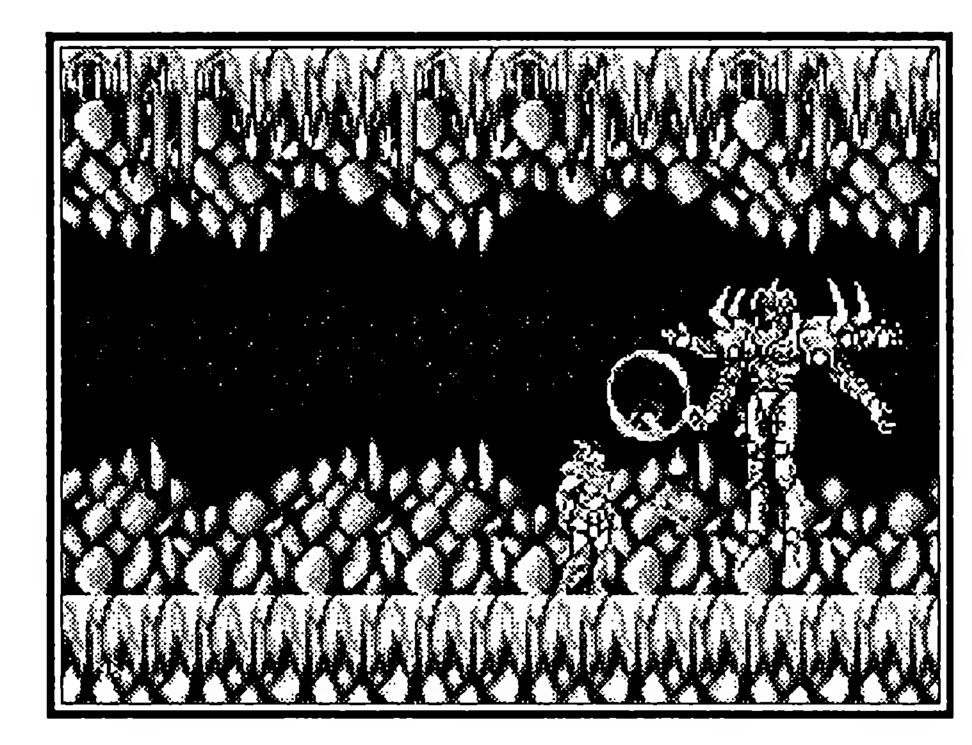
Идите вперед по коридору, обходя колючки. Сбив меч, вы должны будете перебраться через пропасть. В то время как над вами висит потолок, вы прыгать не можете, поэтому нужно стать на самый край ямы и оттуда делать подкат. Оказавшись на противоположном берегу пропасти, уничтожьте меч и затем при помощи подката спрыгните на платформу внизу. Перебравшись на уступ, будьте готовы сразиться с женщиной-воином. Затем спуститесь в яму и поговорите еще с одним ледяным товарищем, предварительно отогнав от него всех женщин (можно сделать проще: войти в доверие, то есть заговорить с парнем, а когда разговор окончится, враги исчезнут). Парень расскажет, что скоро вас ждет сражение с Азурой, вторым приспешником Гламеса, который много сильнее побежденного недавно Залуда.

Собрав призы, вы скоро доберетесь до пропасти. Сначала, прежде чем перебираться через нее, уничтожьте летающий меч и только затем делайте подкат сначала под колючки, а затем сидя на самом краю пропасти (даже немного свесившись в нее), — на противоположную ее сторону. Перепрыгнув огонь (или проехав под ним, что много проще), можете взять приз (магическая энергия), если получится, и затем прыгайте на платформу справа, где также нужно обойти огонь. Пройдя еще немного вперед, вы столкнетесь с боссом уровня.

Босс 6

Босс, нужно сказать, довольно сложный, и дело не в том, что у босса сильное оружие — просто он слишком часто им пользуется. Чтобы поразить его пару раз, вам придется пробиваться к нему через немыслимое количество ледяных камней или крас-

ных шаров. Стоя внизу, Азура бросает в вас камни, которые, впрочем, можно легко разбить. Но дело в том, что их — огромное количество, и отбиваться ото всех не получится. Как бы там ни было, вам нужно стараться как можно ближе к врагу, чтобы бить не только камни, но и босса. Через некоторое время босс взлетит вверх и начнет бросать в вас красные камни, причем также целыми кучами. Придется отбивать и эту напасть, ну и стараться, опять же, задеть врага.



Уровень 7

В предсмертных муках Азура сообщает нам, что Гламес уже вошел в земной мир и довольно удобно устроился там, заняв весьма крепкий замок под евроремонт. Дабы всяческие уроды не могли и впредь наслаждаться такими удобствами, придется троим героиням также отправиться в Human World и навести там порядок.

Заметьте, что игра уже довольно давно приняла серьезный оборот. Чем, говорится, дальше в лес, тем больше, так сказать, дров. Враги становятся все крепче и многочисленней, к этому добавляется неимоверное количество все более трудных препятствий, ну а боссы вообще просто звереют. Тем не менее, нам придется продираться сквозь тернии к победе, если уж взялись за игру. Тем более, что осталось-то совсем немного — каких-то пару эпизодов.

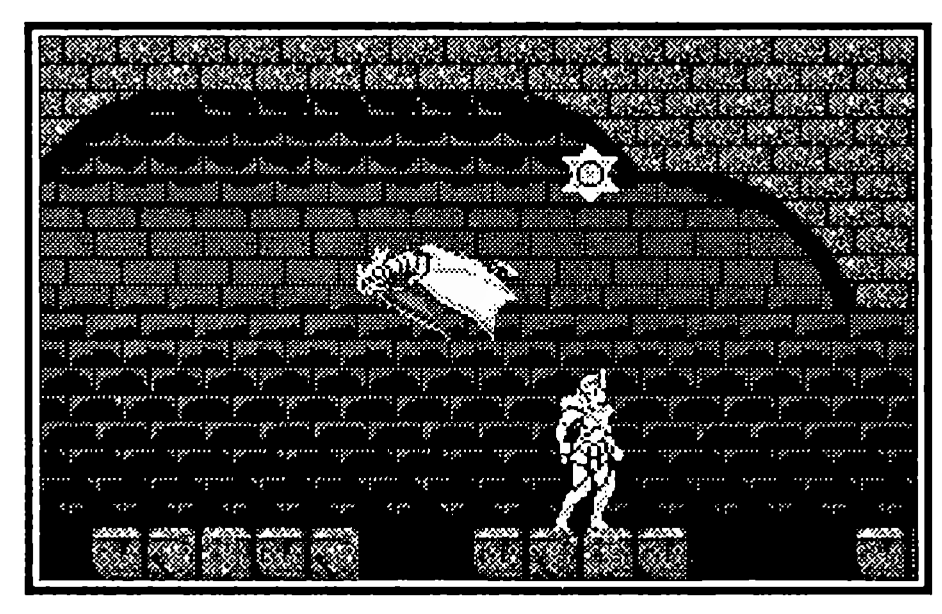
Принявшись за новый уровень, первым делом избавьтесь от глаза, что летает здесь. Обратите внимание: глаза будут летать здесь повсеместно, причем независимо от того, уничтожили вы глаз или нет, на его месте довольно скоро появится другой, но еще более точно нацеленный на вас. Идите вперед и разделайтесь еще с глазиком, а также с синим рыцарем, не дожидаясь, пока он разделается с вами. Затем прыгайте на платформу справа (если прямо над вами ходит рыцарь, спуститесь вниз и попробуйте еще раз) и заберитесь на второй уровень. Идите вправо и, убрав рыцаря и глаза, которые встречаются вам навстречу, возьмите приз — красную магию. Прыгайте вверх по платформам и, оказавшись на следующем ярусе, отбейтесь от врагов (в том числе и огни, которые бросает кобра — ее вы пока не видите). Сев прямо возле колючек, делайте подкат и, попав на противоположную сторону, постарайтесь как можно быстрее прикончить змеюку — она сидит справа на платформе.

Запрыгнув на ее место, можете сходить налево — там есть магическая энергия (правда, всего на два деления). Пройдя еще правее, разберитесь с очередной коброй. Внизу на платформе — большая энергия (восемь единиц). Поднявшись еще на один ярус вверх, разделайтесь с глазом и при помощи подкатов проезжайте под колючками. Прежде чем ехать под вторыми, прикончите рыцаря на противоположной стороне.

Двигайтесь влево и в углу проезжайте под колючками, после чего прыгайте вверх. На второй платформе стоит змея, поэтому прикончите ее как можно быстрее, чтобы она не сделала то же самое с вами. Пройдя вперед, при помощи подката переберитесь на противоположную сторону (в кристалле внизу лежит синяя магия) и прыгайте вверх. В кристалле найдете красную магию. Пройдя влево (по пути расквитайтесь с синим



рыцарем), поднимайтесь вверх. Чтобы не нарваться на глаз сразу после прыжка на наклонную справа, делайте маленький прыжок, и, отойдя вправо, только потом убейте врагов. Идите далее вправо, уничтожая змей. В углу справа внизу сможете взять большую магическую энергию и потом вверху завершите эпизод.

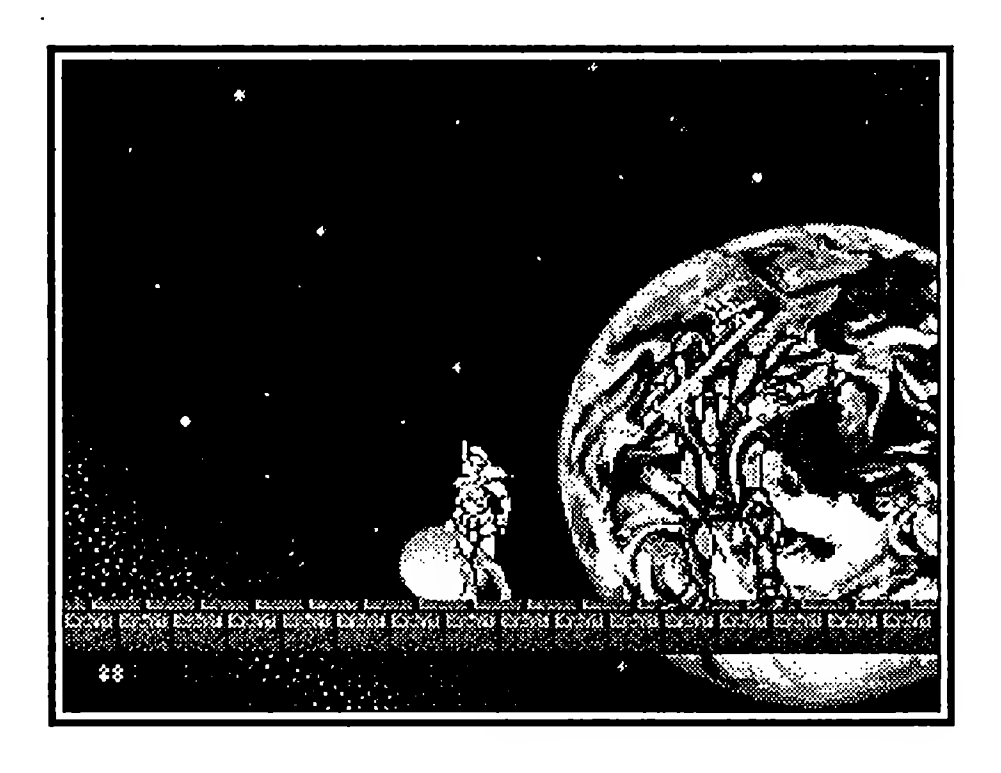


Спрыгнув на платформу, бегите вперед, уничтожая огромных летучих мышей и собирая призы (в первом кристалле — магическая энергия, во втором — красная магия, в третьем — меч). Ямы проходите при помощи подката, чтобы не свалиться вниз. Скоро вы встретите нового, но довольно безобидного, даже по сравнению с летучей мышью, врага — это маленькие дракончики, которые выползают из ям. Чтобы они ползли быстрее и, таким образом, не мешали вашему движению, ударьте дракона — он довольно быстро взлетит вверх, хотя и не умрет. Здесь же на одной из платформ вы сможете взять большое сердце в кристалле вверху.

Скоро задача усложнится: помимо того, что вам нужно будет проезжать через ямы, это нужно будет делать еще и с угрозой наколоть свои части тела на колючки, свисающие сверху. Поэтому будьте как можно более аккуратными и не забывайте про летучих мышей. Когда дорога пойдет вверх, вы завершите эпизод (но перед этим на вас прямо у выхода нападет дракон).

Идите вперед, уничтожая глаза и рыцарей (приз у входа на горку — меч), и затем прыгайте вверх по кирпичам. В правом углу колодца вы найдете маленький кристалл магической энергии. Запрыгнув вверх, влево не ходите — мало того, что там сидит рыцарь, так и в двух призах на верхнем уровне — мечи. Идите вправо по наклонной дорожке и поднимайтесь вверх. На следующем ярусе расправьтесь с коброй и несколькими глазами (они преследуют вас повсюду, но здесь с ними есть возможность конкретно «поговорить по душам»). Здесь вас встретит еще и парочка рыцарей. Пройдя влево, поднимайтесь по ступенькам вверх и двигайтесь вправо по комбинациям из камней — пещера, в которую вам нужно пройти, находится в правом верхнем углу.

Идите вперед, обходя капли и уничтожая мышей. Собирайте по пути призы, скоро это вам пригодится. Добравшись до седовласого старичка, поговорите с ним. Он скажет, что мимо него дальше не может пройти никто, кроме Юко, вооруженной мечом Валис, так как сразу за его спиной вас ждет Гламес!



Босс 7

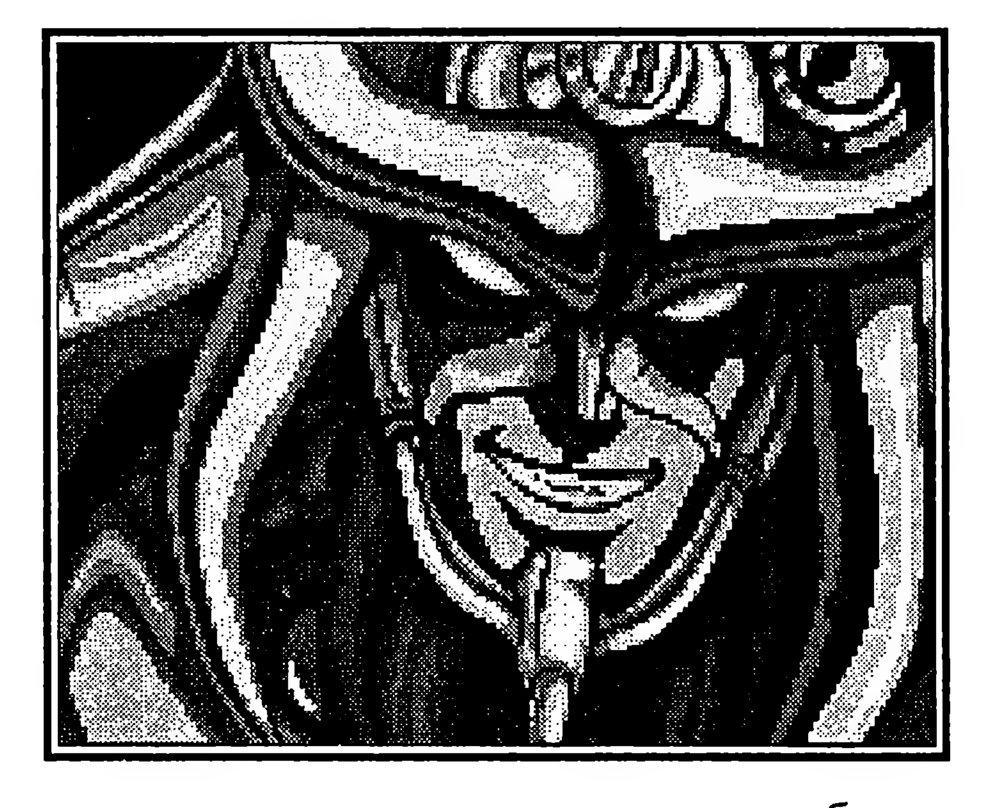
Первая часть поединка очень проста: вам всего лишь нужно бить Гламеса, отходя в тот момент, когда он размахивает мечом, и отбиваться от ракет, которые он иногда посы-

лает на вас. Это все просто, и довольно скоро (примерно тогда, когда Гламес взлетит и выпустит летающий шар, который будет стараться задеть вас) вы одержите победу в этом отрезке.

Далее Гламес начинает, так сказать, летать. В прямом смысле этого слова. Причем вы летаете вместе с ним, правда, не так красиво. Вам снова предстоит отбивать красные «морковки», которые враг бросает в вас горстями, а также иногда бить и самого босса. В какой-то момент Гламес начнет бросать уж слишком много ракет — используйте магию для того, чтобы уничтожать их и повреждать самого врага.

После уничтожения главного босса игры вас ожидает довольно продолжительная развязка. Гламес уходит в пучину подземного мира, Юко возвращает (правда, непонятно, кому) мечи, а на месте разрушенного земного города построен новый, в котором уже все успели забыть, кто такая Юко и что такое меч Валис.

Напоследок

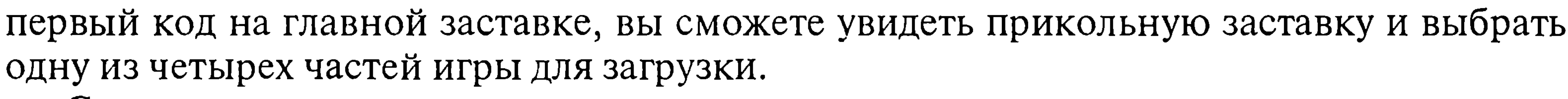


Выбор этапа

На титульном экране (с титром «Valis III») нажмите и удерживайте A + B + C и нажмите UP на ключе направлений. Удерживая все эти кнопки, нажмите START и удерживайте ее несколько секунд, потом отпустите START. Вы получите возможность выбрать любой из 24 этапов, нажимая UP или DOWN.

Выбор изображения

Нажмите UP/LEFT + A + C + START. Либо во время игры — в сторону + A. Если нажать первый код на главной заставке, вы сможете увидеть прикольную заставку и выбрать одну из четырех частей игры для загрузки.





Секундная неуязвимость

Если вы приобрели волшебный предмет, но у вас не хватает MP, чтобы творить чудеса (например, для Yuko нужны 1 или 2 MP), то попытка выполнить магический прием окажется бесполезной. И ВСЕ ЖЕ, пока она будет совершать такую попытку, она будет неуязвима; пылающие ножи Glames будут проскакивать сквозь нее, не нанося вреда. Но этот эффект продолжается буквально секунду, так что большой пользы извлечь из него нельзя.

Выбор музыки

Нажмите A + B + C (только для японской версии игры).

Звуковое сопровождение (FX)

Нажмите DOWN/RIGHT + B + START (только для японской версии игры).

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ZERO TOLERANCE: BEYOND

НУЛЕВОЙ ДОПУСК: ПО ТУ СТОРОНУ

Sega • Количество игроков 2 • Стрелялка
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Продолжение знаменитого шутера для консоли Сега, непонятно кем сделанное (скорее всего, пиратами), которое на этот раз переносит нас прямо в логово пришельцев. Выгнав их со своей планеты, международная команда рейнджеров решила отправиться вслед за космическими кораблями скрывающихся врагов и в конце концов наткнулась на отдаленную планету с номером 062395а. Как водится, здесь им пришлось вступить в ожесточенную схватку с кучами монстров.

Сиквел знаменитой игры, которая уже была описана в одном из предыдущих номеров энциклопедии (а точнее, номере втором, причем полностью только во втором издании), имеет ряд значительных отличий от своего предшественника, о чем подробно будет сказано ниже.

Особенности игры

Ну, во-первых это сами враги, против которых вы будете бороться. Здесь это не всякая нечисть, как земного, так и инопланетного происхождения, а нечисть сугубо пришельческого характера. Теперь вы не встретите бойцов в форме ОМОНа, изголодавшихся собак или гренадеров: героям предстоит сразиться с неимоверными кучами монстров. Во-вторых, что немаловажно, это особый принцип построения уровней. Мало того, что у вас нет первоначальной карты этажа, так еще и сам этаж имеет несколько выходов.

Еще одна особенность заключается в режиме карты. Как я уже сказал, у вас нет ее полного изображения, так как вы находитесь на чужой планете и данное удобство вам недоступно. Карта появляется постепенно, по мере прохождения местности. Вдобавок, на уже восстановленном изображении карты вы можете увидеть аптечки — это точки синего цвета.

Далее: совершенно по-другому, нежели раньше, обстоит дело с героями и оружием. Герои, в принципе те же, то есть точно так, как и раньше, выглядят. Но вот легенды (сведения о бойце) у них поменялись, и даже зовут их теперь иначе. То же самое касается и оружия, хотя здесь большой плюс и смещение несколько в другую сторону. Выглядит оружие иначе, но вот названия полностью соответствуют изображению на экране: лазер выглядит именно как лазер, а не как пулемет (раньше это был именно он). Ниже оружие будет описано более подробно.



Персонажи

1. Кестен Хольстед

Кличка — Слепая

Ориентатор

Пол — вроде бы, женский, хотя вполне возможно и обратное, судя по имени. Но раньше это была именно женщина.

Рост — 173 см

Вес — 45 кг

Возраст — 28 лет

Занимается системами слежения и охраны, хорошо ориентируется. В команде она этим и занимается — ориентирует всех на местности.

2. Вернер Ромберг

Кличка — Князь (Duke)

Медик

Пол — мужской и никакой другой

Рост — 175 см

Вес — 67 кг

Возраст — 29 лет

Майор Ромберг специализируется на биологических особенностях пришельцев и знает о них практически все. Также является медиком и следит за здоровьем группы.

3. Эрик Хесел

Кличка — Блэкджэк

Стрелок

Рост — 185 см

Вес — 72 кг

Возраст — 31 год

Капитан Хесел является специалистом в коммуникациях и радиоприборах. Он очень хорошо натренированный стрелок и может поразить цель с дистанции в 125 ярдов.

4. Виктор Рейсен

Кличка — Ящер

Разрушитель

Рост — 193 см

Вес — 79 кг

Возраст — 34 года

Капитан Рейсен хорошо натренирован к любой войне. Разрушение, стрельба, бросание бомб — вот его призвание. Знает, как уничтожить любой объект.

5. Крис Ольсен

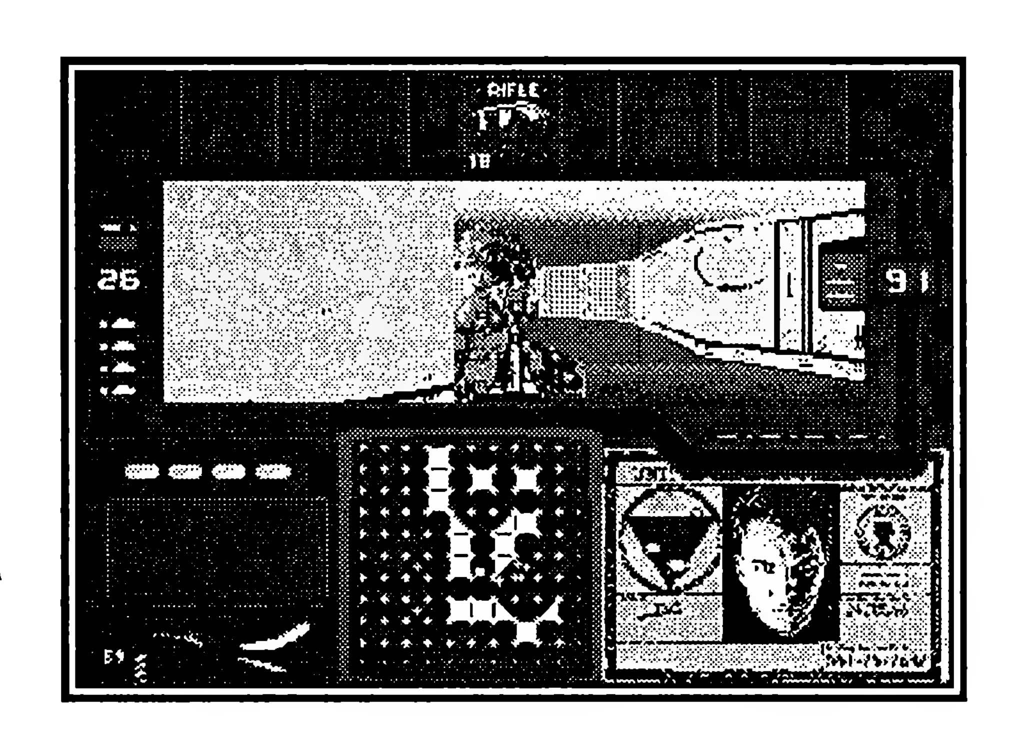
Кличка — Жулик

Командир

Рост — 188 см

Вес — 78 кг

Возраст — 31 год

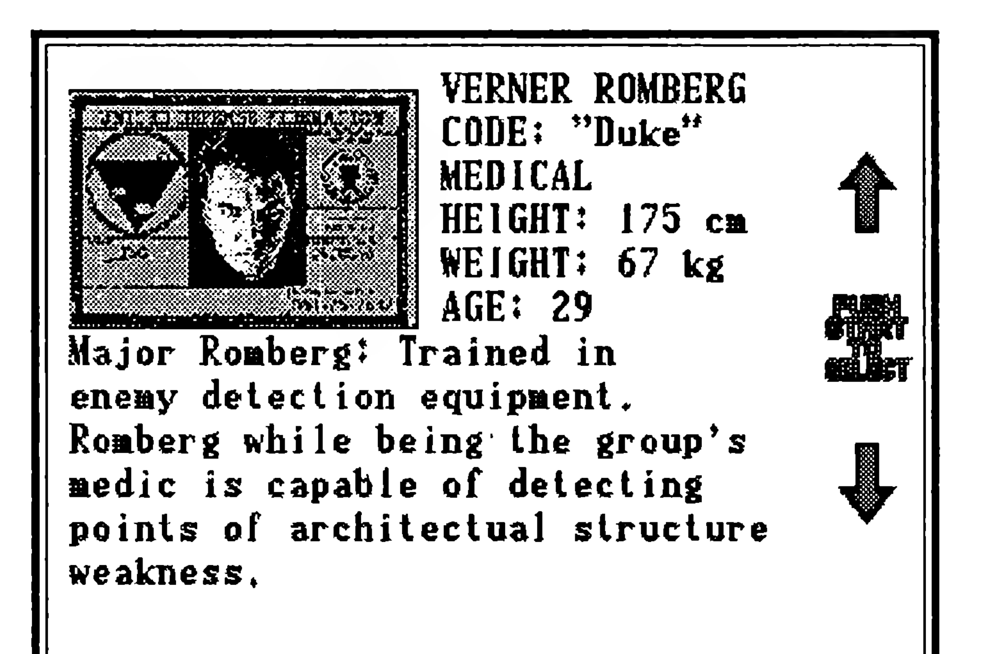


Капитан Ольсен является специалистом в области обнаружения секретных объектов, ведь у него на это особое чутье, недаром же он командир.

Сразу скажу вам, что игра очень сложна и имеет невообразимый коэффициент трудности. Чтобы пройти ее, вам придется потратить не один месяц, ну а для тех, кто не верит в это, — почитайте прохождение первого этажа, приведенное ниже, — у вас оно сразу ото-



бьет все, что можно: и охоту, и интерес. Сам я даже пытаться не стал двигаться дальше нескольких первых этажей, даже при помощи эмулятора и взломщика кодов, — не вытерпел. Лучше я опишу для вас что-нибудь более миролюбивое и душевное. Например, Bonanza Brothers или Splatter House.



Пример прохождения

Разворачиваемся в противоположную сторону и смотрим по сторонам: справа от блока лежит ружье, слева — фонарик. Берем все эти прелести и двигаемся за блок. Пока врагов нет, но как только карта вырисовывает перед вами коридор, становятся видны четыре приближающиеся точки, по две слева и справа. Сначала двигаемся налево: выгляните из-за угла и убейте первую подвернувшуюся скотину, потом наведите ружье на красный блок справа в комнате и выстрелите — оттуда вылезут два урода. Бьем их и полностью зачищаем комнату. Здесь же приобретаем радар. Развернемся и в точно такой же комнате в противоположной стороне разделаемся еще с двумя гадами. Сразу после этого на вас нападет чудик из прохода впереди — завалите его и пройдите в большую комнату вперед. Здесь, помимо двух аптечек, вы найдете четырех врагов в стенах слева и справа. Убив последних, возьмите также ружье и двигайтесь вперед по коридору, ведущему вверх, — на вас нападут еще две мрази, прежде чем вы войдете в круглую комнату с двумя выходами.

Идем в верхний проход и, убив гада, попадаем в такую же круглую комнату, но с выходом влево (все ориентировки в прохождении типа «вправо, влево» даны по карте). Идем в него, по дороге замочив еще нескольких гадов, и — снова такая же комнатушка с поворотом вниз. Что ж, придется дернуть туда и, прибив троих уродов, двинуться еще ниже. Дойдя до самого низа и завалив нескольких ублюдков, понимаем, что это гребаный тупик, но делать нечего: при должном мастерстве такая прогулка весьма и весьма полезна: теперь у нас как минимум тридцать патронов для пистолета, тогда как раньше вообще ничего не было. Возвращаемся к тому месту, где вы впервые свернули вверх, и, как следствие, идем другим путем.

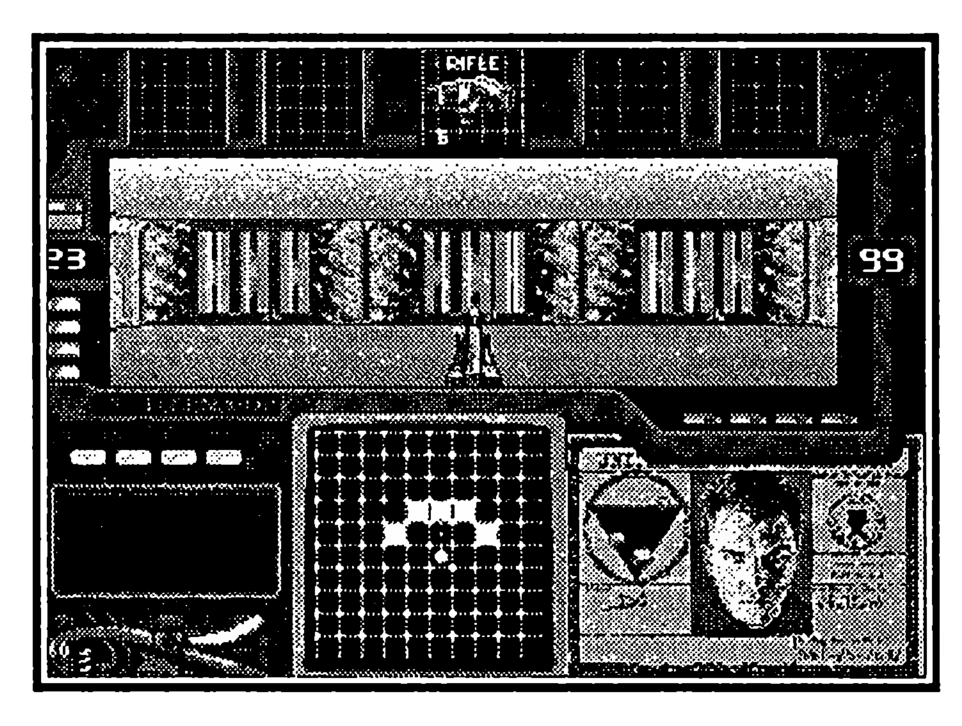
Прямо на входе мочим первого чудика, и затем, в комнате ниже, — еще двух. Также здесь удастся разжиться десятком патронов к лазеру и аптечкой. Топаем вниз по коридору (будьте внимательны, здесь ошиваются два монстра, особо метко использующие свое оружие) и находим еще одну обойму к лазерному ружью, потом идем все время вниз, никуда не заглядывая, и вплотную уничтожаем двух первых монстров в этом помещении (прячутся за кубиками стен) и потом берем слева еще один лазер. Здесь же, в стене, — два гада, уничтожить которых вы просто обязаны. Потом поднимаемся немного вверх: здесь кучи монстров в стенах и радар. Берем его и двигаемся на сей раз снова вверх. Уничтожаем врага на входе в коридор и еще четырех в стене и на выходе расправляемся с несколькими кровожадными тварями, после чего вполне можем взять аптечку и добить врагов здесь и в соседней комнате за дверью. Там же возьмете патроны к лазеру. Двигайтесь вверх через двери и найдете лифт,

который ведет в шестой блок. Мы же вернемся к блоку номер один, чтобы потом, однако, продолжить с этого места.

Добираемся до места предыдущей развилки (там три дороги, одна влево вниз, другая прямо вниз и третья, соответственно, вправо вниз) и идем в правый проход — здесь располагается лифт во второй блок. Теперь отправляемся в средний коридор — прямо у входа на вас нападает целая армада мразей, большая часть которых вылазит из стен и с ходу бросается в бой. Добираемся до самого низа коридора, никуда не сворачивая, и только там поворачиваем вправо. Здесь из-за угла уничтожаем двух особо метких неприятелей, мочим четырех в стенах в круглой комнате и, взяв аптечку, бежим назад — это тупик.

На первом же повороте влево срезаем гада и поднимаемся потом немного вверх — здесь есть еще две личинки в стене и уроды в коридорах. Ка́ким дальше путем вы пойдете влево, не имеет значения, так как оба пути, обходя квадратный сектор, приводят в одно место. Но на нижнем маршруте можно взять аптечку, хотя и придется пострелять по гадам. Добравшись до двери, вы сможете попасть на третий этаж (блок). Таким образом, в этом блоке (на этаже) мы нашли три выхода: на шестой, третий и второй этажи.

Точно так же будет и в следующих уровнях. Но, сразу оговорюсь, некоторые этажи других выходов не имеют, там вы можете только набрать оружия и посражаться со всяческими монстрами. Каждая зона (точное количество их неизвестно, так как эту игру еще никто не проходил до конца, даже используя все возможные хитрости и взломщики кодов) содержит в себе несколько таких этажей, где вы можете вдоволь набродиться. Чего стоят только провалы в стенах (некоторых), через которые видны чудные пейзажи планеты и закат! Но это лирика, а на практике — кучи гадов и всякой другой мрази, просто заоблачная сложность прохождения и все, что еще может свалиться на наши головы. Мой вам совет: не пытайтесь пройти игру, если вы — фанат первой части Zero Tolerance, то, в крайнем случае, можете на досуге погонять по старой памяти на новых уровнях, но не более. Иначе головная боль и несварение желудка на следующие полгода вам обеспечены. Я и сам нажил себе немало болячек (шутка, слава богу), пока гонял в сеговский «Дум-2».



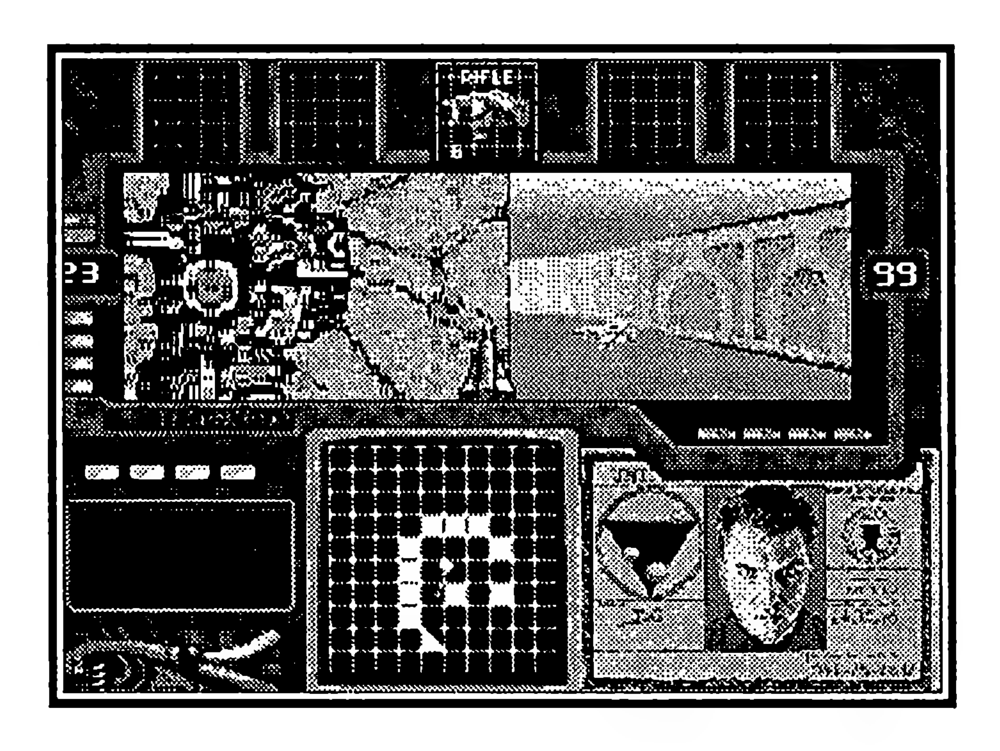
Меню

Посмотрев заставку, вы попадете на экран загрузки и увидите две надписи: Start и Options. С первой все понятно, а вот со второй стоит немного разобраться. Войдя в окно опций, вы увидите довольно внушительный список:

1. Password — ввод пароля локации. Правильно введенный пароль позволяет вам попасть в ту локацию, где он был записан. Но дело в том, что вы сами найти пароль локации можете только в том случае, если уничтожите на этаже всех монстров. Вводится он буквами английского алфавита (двумя регистрами), цифрами и знаками. Когда пароль набран, нажимается кнопка DONE — загрузка, и вы, выйдя из опций и загрузив игру, сможете попасть в выбранную локацию.



2. Players — количество игроков. Многие, видя этот параметр (да и я сам, когда увлекался данной игрой), недоумевали: как так, установка на двух игроков есть, а играть вдвоем нельзя? Когда загружали игру на двоих, ничего особого не происходило — это была обычная игра на одного человека. Разгадка пришла ко мне гораздо позже, когда по долгу службы пришлось заниматься такими делами. Дело в том, что Zero Tolerance является в своем роде уникальной игрушкой: это единственная игра для приставки Сега, в которой для игры вдвоем требуется соединение линк-кабелем двух приставок! Вдобавок необходимо, как понимаете, два телевизора и такое же число картриджей.



3. Music — включение-выключение музыкального сопровождения в игре.

4. Voice — включение-выключение закадрового голоса. В том случае, если голос включен (положение On), вас будет постоянно сопровождать приятный женский голосок.

5. Sound Test — прослушивание различных звуков игры.

6. Exit — выход в главное меню.

Начав игру (кнопка Start), вы просмотрите пару роликов, в которых вам объяснят вашу задачу (их можно пропустить, нажав еще раз кнопку Start). Теперь, попав на экран выбора персонажа, кнопками ВВЕРХ-ВНИЗ переставляйте карточки. Остановившись на каком-либо из персонажей, нажмите кнопку Start, и вы отправитесь в игру.

Управление

Кнопка С — смена оружия/предмета.

Кнопка В — использование оружия/предмета.

Кнопка С (используется только вместе с кнопками направления):

С+ВЛЕВО — движение влево без поворота туловища.

С+ВПРАВО — движение вправо без поворота туловища.

С+ВНИЗ — лечь.

С+ВВЕРХ — подпрыгнуть/подняться из положения лежа.

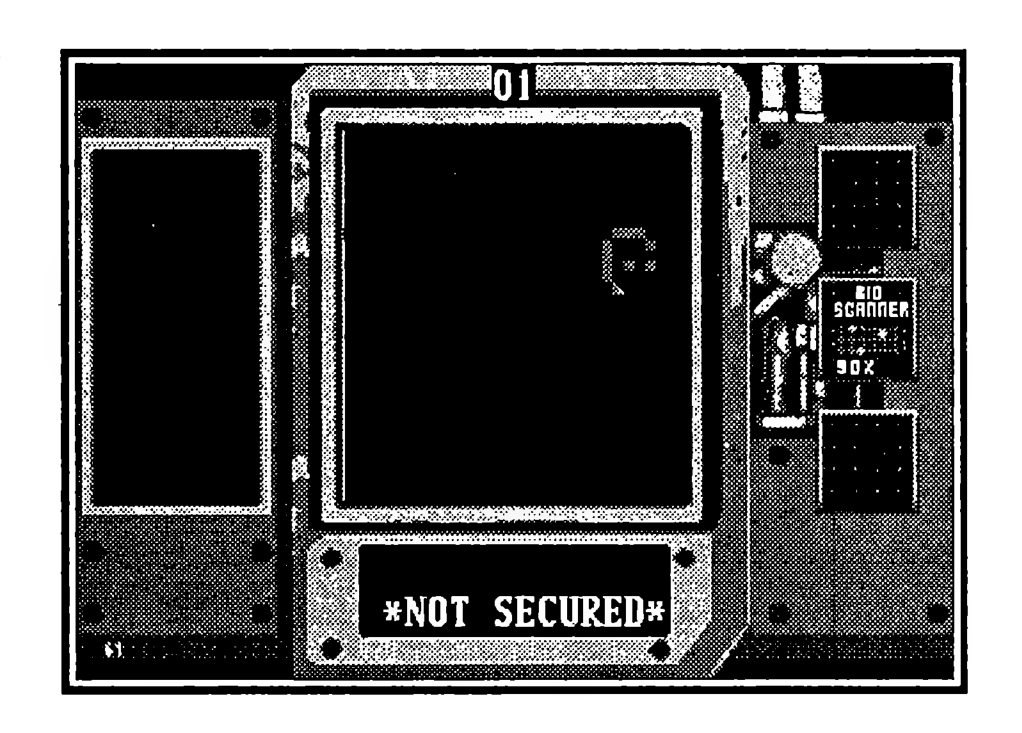
Кнопка Start — режим карты.

Меню экрана

Как вы уже знаете, игровой экран на вашем телевизоре занимает в игре всего лишь четверть от общего места, все остальное пространство занято всевозможной полезной информацией. Наиболее важно, на мой взгляд, наличие схематического изображения карты внизу: вы видите перед собой изображение небольшого пространства (не всей карты), где сейчас находитесь, и ближайшие окрестности, а также свое местонахождение в этом пространстве и местонахождение открывших себя врагов.

Справа от карты находится изображение вашего значка, то есть вы можете знать, за кого в данный момент играете (вещь бесполезная, но место занимает). Слева находится персональный компьютер, вмонтированный в шлем, который и выдает вам

необходимую информацию и в некоторых случаях делает сообщения приятным женским голосом.



Слева от игрового экрана находится цифра в маленьком окошке: она отображает количество живых врагов в локации. Справа же от экрана отображаются проценты жизненной энергии, которой вы обладаете. Больше 99 процентов энергии иметь невозможно.

Вверху над игровым экраном расположены пять иконок, в которых находится изображение имеющихся у вас предметов. Здесь есть одно но: всего предметов (в том числе и оружия) может быть только пять. То есть в том случае, когда у вас есть пять предметов, вы не сможете взять шестой, как бы он полезен и необходим для вас ни был, пока не используете полностью какой-либо из имеющихся. Удобнее всего обычно бывает использовать пистолет, так как это самое слабое оружие в игре.

Основное оружие и предметы

1. Лазер (lazer) — очень полезная штука в первой части, здесь это практически ненужный груз в вашем рюкзаке. Патроны на него встречаются довольно часто, но не так, как хотелось бы, а стрелять из него — одна мука. Если раньше это было самое дальнобойное оружие после ручного гранатомета, то теперь лазер не может поразить врага дальше, чем стреляет тот же пистолет, то есть — пять-десять метров. Одно удовольствие — из него можно палить очередями.

2. Пистолет (buligun) — самое эффективное и динамичное оружие в игре. Патроны к нему можно брать уже в самом начале игры у красных монстров, стреляет он, как и раньше, на относительно небольшое расстояние, если еще не меньше, но толку от него побольше, нежели даже от лазера, поверьте и попробуйте. Игра скроена так, что пистолет здесь является самым удобным видом вооружения.

3. Ружье (rifle) — тоже довольно хорошее вооружение, но практически ничем не отличающееся от пистолета. Единственное, в чем его более или менее существенное отличие — в скорости перезарядки и пальбы. Если после каждого выстрела из пистолета вам приходится на виду у монстров передергивать затвором, то ружье перезаряжается автоматически и довольно быстро. Патроны к нему можно взять у сиреневых роботов.

4. Ручной гранатомет (hand rocket), — довольно поганая вещица, так как представляет больше опасности для вас, нежели для ваших врагов: пульнув из такой дуры, вы скорее, поразите самого себя, чем врага на другой стороне комнаты. К тому же, ракетница довольно медленно перезаряжается, и патроны на нее не везде встретишь.

5. Ручные гранаты (hand grenade) — та еще бодяга, помним их действие по первой части, где также иногда лучше было без них. Идеальное предназначение гранаты — бросить ее в открывшуюся на мгновение дверь и сразу заскочить обратно, иначе достанется и вам на орехи.

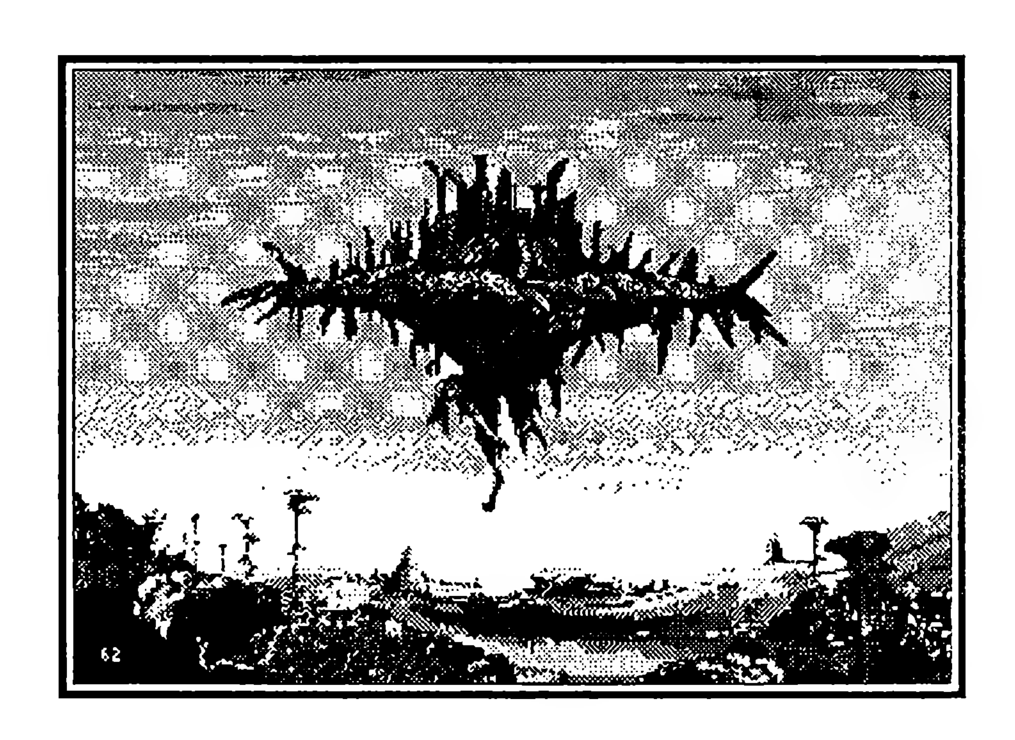
6. Подствольный фонарик аналогичен тому же виду амуниции в первой части. Когда становится темно, он может помочь. Только вот непонятно, зачем он на первом уровне.



7. Радар также полностью идентичен своему собрату в первой части игры и позволяет вам видеть всех врагов. Но... только в открывшейся карте, что делает это барахло абсолютно ненужным. Когда кусок карты открыт, мы и так видим там всех врагов, а если не видим, то до этого один шаг, не более.

8. Аптечки — самая полезная штука в игре после патронов к оружию, так как с первичным здоровьицем протянуть сколько-то можно, а вот без патронов — пардон — никуда. Добавляют вам двадцать пунктиков к энергии.

Карта и меню паузы



Как вы уже догадались, карта в игре поганая. То есть ее вообще поначалу нет, и только ценою собственных усилий нам удается восстановить столь ценный продукт топографических служб. Это еще раз заметно усложняет процесс прохождения игры, но что делать, видимо, это и было основной задачей той непонятной компании, которая выполнила игрушку. Еще одно существенное отличие новой карты от карты первой части: в ее возможности разворачиваться. В меню паузы вы иногда не сможете сразу увидеть всю открытую карту, только кнопками D-pad ее можно пролистать в стороны.

Существенно отличие геройского арсенала в этой игре заключается в раздельном обеспечении арсенала вооружения и прочей амуниции. У вас есть шесть видов вооружения, и к ним вы можете подобрать еще три дополнительных предмета, которые можно увидеть в меню паузы. Фонарики там всякие, радары и т.д. Не больше — только шесть и три, соответственно. Ружье в амуницию не запихнешь, а радар на полку оружия не поставишь. Это и правильно, радаром еще никого не удавалось убивать или даже калечить.

Внизу в режиме паузы вы можете видеть код пройденного этажа, если таковой вам соблаговолят дать (только при полном уничтожении всей мрази на нем), вверху, — номер текущего этажа.

Автор описания Денис НЯНЕНКО

ZOOL

ЗУЛ

Vertigotsd ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Довольно неплохая аркада с большим количеством красиво нарисованных уровней и разнообразных врагов. Сюжет игры такой: инопланетянин по имени Зул отправился на другую планету за полезными ресурсами (ресурсы действительно полезные, например, в первой игровой зоне это леденцы, пирожное, мороженое, во второй — аудиокассеты, компакт-диски). Но приземлился Зул очень неудачно — в мир сладостей, и космический корабль засосало внутрь мягкого желе. Теперь Зулу предстоит пройти все миры на планете (а вместе с ним и вам), чтобы послать сигнал спасательному кораблю. По дороге Зул должен не забыть о цели своего прибытия и собрать определенное количество ресурсов в каждом мире. Но жители этой планеты не торопятся добровольно отдавать свои богатства, всевозможными способами пытаются уничтожить нашего героя.

Управление

Кнопка ↑ — в этой игре используется только при ползаньи по стенам.
Кнопка ↓ — присесть. Также используется только при ползанье по стенам.
Кнопка ← — движение влево.
Кнопка → — движение вправо.
A — стрельба.
B — прыжок.
C — дополнительный удар.
Start — пауза.

Игровое меню

В начальном игровом меню существуют две возможности для выбора:

PRESS START TO PLAY — нажимайте на кнопку «Start» для начала игры.

PRESS A FOR OPTIONS — нажимайте на кнопку «А», и вы попадаете в дополнительное подменю игры. Это меню содержит следующие опции:

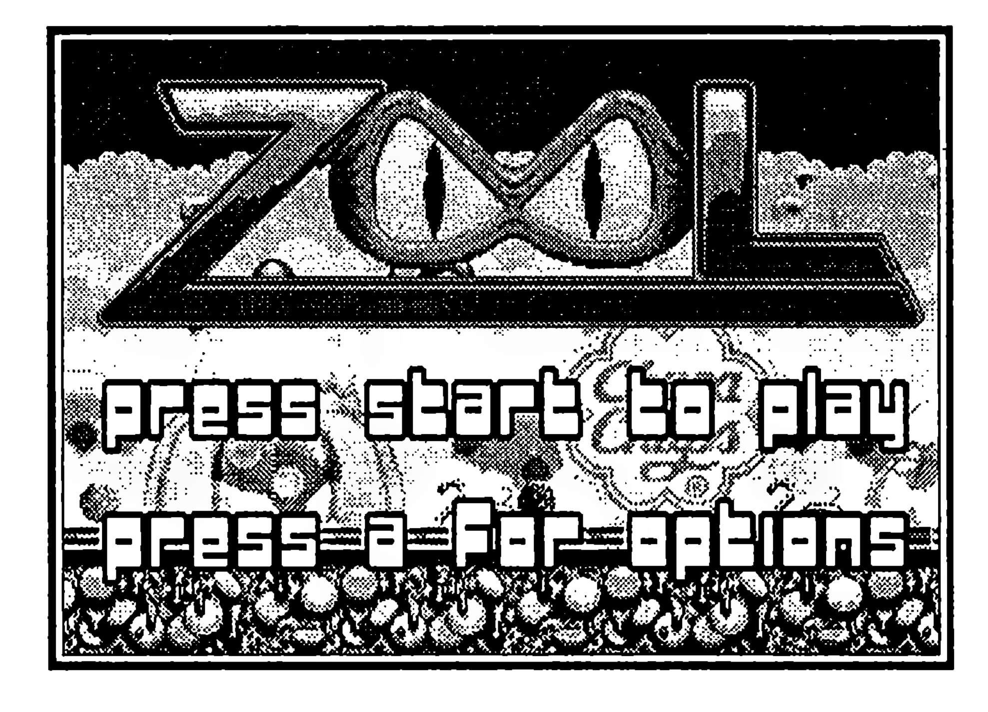
DIFFICULTY: EASY/NORMAL/HARD — Выбор уровня сложности игры:

легкий/нормальный/трудный. Выбор уровня сложности осуществляется кнопками ← и →.

MUSIC ON/OFF — музыка включена/выключена.

CONTINUES — количество continue (продолжений). При гибели вашего героя вы сможете не проходить всю игру сначала, а продолжить игру с того уровня, где вы погибли. В начале у вас вообще ноль, но вы можете увеличить количество continue до пяти или опять уменьшить до нуля кнопками ← и →.

SOUND TEST — Возможность прослушать все звуки из игры. Выбор довольно большой — 39 звуков.

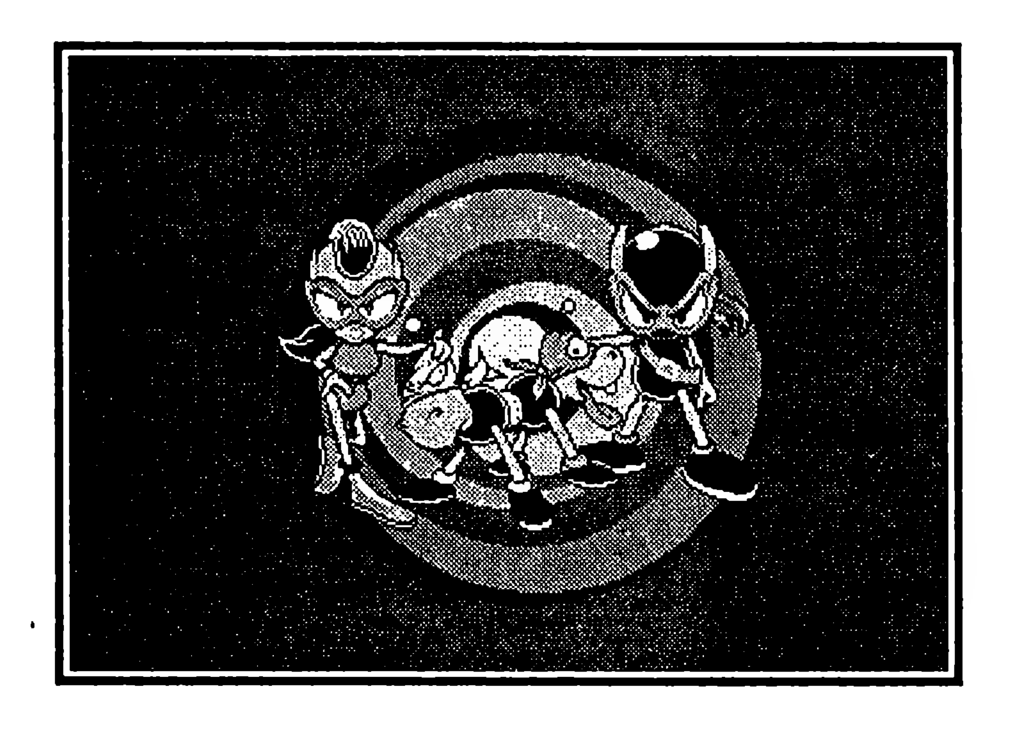




Определившись с игровыми установками, нажимайте на кнопку «Start» для выхода в начальное игровое меню.

Объекты и законы игрового мира

Итак, нажав кнопку «Start», мы попадаем непосредственно в саму игру, разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. Игра выполнена в обычной для аркад двухмерной плоскости: вы смотрите на все происходящие в игре действия сбоку. В самом низу экрана находится очень важная для вас информация: в левом нижнем углу за буквами SC написано количество набранных вами очков. Далее за буквой C написано количество предметов, которое вы должны собрать для успешного прохождения уровня. Когда вы берете такой предмет, цифра на счетчике уменьшается, а для успешного прохождения уровня на этом счетчике должны быть три нуля. Для каждой зоны игры существует свой набор таких предметов, например, в первой зоне — Мире сладостей — вы должны будете собирать пирожные, леденцы, печенье и т. д. Далее находятся три красных прямоугольника — шкала жизни вашего персонажа. Контакт вашего героя с любым врагом или его выстрелом приводит к потере одного прямоугольника, и когда исчезнет последний, вы потеряете одну жизнь. Далее находится зеленая стрелка — это компас, показывающий вам направление движения к большой золотой эмблеме с портретом нашего героя. Если вы собрали необходимое число предметов на уровне (на счетчике предметов три нуля), бегите, куда указывает вам стрелка, и, когда увидите большую золотую эмблему, прыгайте на нее, чтобы закончить уровень. Далее: за буквами TI находится счетчик времени, отведенного вам на прохождение уровня. За это время вы должны собрать необходимое количество предметов и добежать до золотой эмблемы. А если не успеете, потеряете одну жизнь. В правом нижнем углу экрана за буквами LI написано количество жизней у вашего персонажа. Если вы потеряете последнюю жизнь, игра заканчивается, а вы попадете на специальный экран, где вам в течение семи секунд предложат нажать на кнопку «Start», чтобы использовать одно CONTINUE. Если вы в течение отведенного срока не нажмете кнопку «Start», игра заканчивается, и вы попадете в начальное меню игры. Выбрав CONTINUE, вы сможете не проходить игру сначала, а продолжить игру с того уровня, где погибли, начиная у последнего активированного вами маяка.



На протяжение всей игры вас будут атаковать разнообразные враги, для уничтожения которых ваш персонаж может использовать не только выстрел шариком, но и прыжок на голову врагу. Также существует специальный удар в прыжке, выполняемый одновременным нажатием кнопок «B» и «C». При таком прыжке ваш персонаж подлетает, вращаясь, вверх и, пока он вращается, можете спокойно таранить врага. Такой прыжок особенно пригодится вам при уничтожении летающих врагов. И, наконец, давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Стрелка — подобрав стрелку, указывающую вверх, ваш персонаж на несколько секунд обретет повышенную прыгучесть и сможет запрыгнуть в ранее недоступные места.

Дополнительная жизнь — этот ценный приз выглядит как надпись «1up», подобрав который, вы добавите вашему герою одну жизнь.

Значок с черно-белой буквой Z — подобрав такой значок, вы получите двойника своего персонажа, который будет бегать за вашим героем и выполнять все действия, что и ваш герой.

Золотой значок с буквой Z — подобрав такой значок, ваш герой на несколько секунд (примерно десять) обретет бессмертие и сможет без потери здоровья касаться любых врагов и ловушек.

Бомба — подобрав бомбу, вы уничтожите всех врагов на одном экране.

Часы — подобрав этот приз, вы получите сто сорок дополнительных секунд для прохождения уровня.

Сердечко с крылышками — этот приз вылетает из некоторых уничтоженных вами врагов и летит вверх, и если вы успеете его схватить, восстановите одно деление на шкале жизни вашего героя.

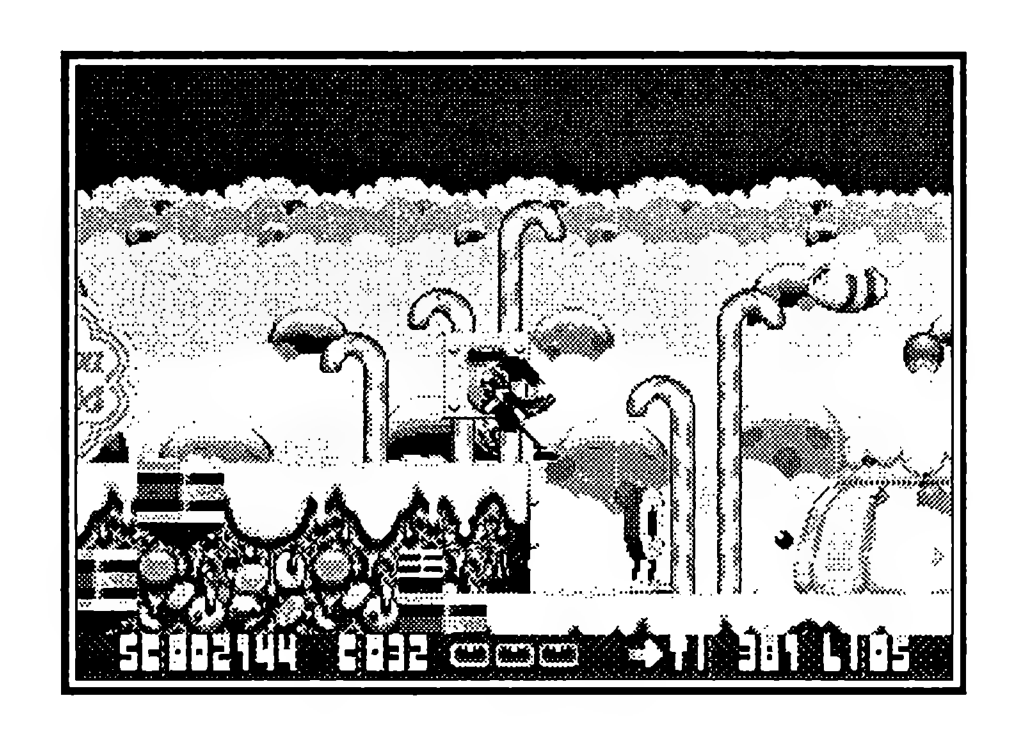
Золотой значок космического корабля — подобрав такой значок, вы окажетесь на бонусном уровне. На таком уровне вы должны, управляя космическим кораблем, расстреливать врагов и собирать различные призы, а когда вас подобьют, вы окажетесь на том же месте, где брали значок космического корабля. Помимо этих предметов, в каждой зоне игры есть свой приз, приносящий вам десять тысяч очков. В первой зоне — это большое печенье, во второй — двухкассетный магнитофон, в третьей — долька ананаса, в четвертой — большая дрель, в пятой — кукла-панда, в шестой —аквариум с рыбкой, в седьмой — большой цветок.

Враги

В этой игре все враги строго распределены по зонам, в одной зоне не так уж много разновидностей врагов. Некоторых врагов вы сможете использовать как трамплин для прыжков. Контакт вашего героя с любым врагом или снарядом, выпущенным врагом, приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с ними, тогда прочтите этот раздел с некоторыми советами, которые, возможно, помогут вам.

Желе — эти враги бывают разных цветов, но их поведение от этого не меняется. Желе просто ползает по экрану, мешая вам пройти дальше. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Пчела — этот опасный противник, подлетев к вам, атакует вас, летя по дуге, для того, чтобы вам было труднее попасть по нему. Для уничтожения пчелы лучше всего использовать удар в прыжке. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.



Ползающий шип — этот противник ползает по стенам в самых неподходящих местах, мешая вам пройти дальше. Не уничтожается никаким видом атаки.

Кольцо с шариками — этот враг напоминает автомобильную шину на ножках. При вашем приближении выплевывает в вашу сто-



рону кучу шариков, которые хаотично прыгают по экрану. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Литавры — этот противник летает по экрану и, заметив вас, стремительно пикирует на вас или на то место, где вы стояли секунду назад. Для уничтожения литавр лучше всего использовать удар в прыжке. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Барабан — этот противник бегает по экрану, пытаясь вас таранить, или стоит в самом неподходящем месте. Сложность в уничтожении этого врага заключается в том, что барабан может отбивать ваши выстрелы. Поэтому уничтожить его можно только прыжком.

Контрабас — этот враг прыгает по экрану, а при вашем приближении начинает стрелять в вас смычками. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Электрическая розетка — этот противник ползает по стенам в самых неподходящих местах, мешая вам пройти дальше. Не уничтожается никаким видом атаки.

Желтый банан — этот банан на ножках прыгает по экрану. Заметив вас, желтый банан высоко подпрыгивает, пытаясь прыгнуть вам на голову. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

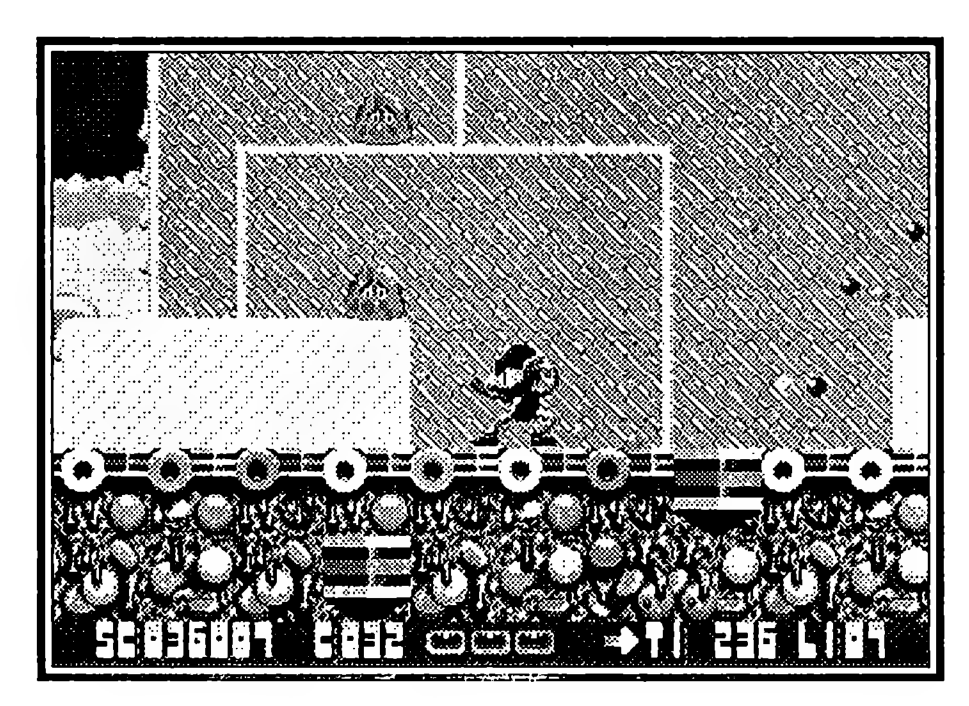
Зеленый банан — этот довольно опасный противник быстро пролетает у вас над головой и бомбардирует вас зелеными шариками. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Морковка — этот враг сидит (как и положено моркови) в земле и наружу торчит только зеленый хвост. При вашем приближении морковка выскакивает из земли и, прыгая по экрану, начинает обстреливать вас маленькими морковками. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Картофель — этот противник, в основном, катается по склонам гор, пытаясь вас таранить, но может выкатиться и на прямую местность. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Летающий болт — этот противник летает по окружности в каком-нибудь месте экрана, не обращает на вас никакого внимания. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Глазастый монстр — этот опасный противник прячется в полу, так что наружу торчат только два глаза. При вашем приближении глазастый монстр выпрыгивает вверх и начинает высоко подпрыгивать, пытаясь прыгнуть вам на голову. При первом попадании в глазастого монстра он разваливается на двух точно таких же монстров, только поменьше. Маленькие монстры уничтожаются с одного выстрела или прыжка.



Шарик от подшипника — этот противник, в основном, катается по склонам гор, пытаясь вас таранить, но, обладая большой инерцией, шарик может укатиться далеко от склонов горы. Иногда встречаются просто спокойно лежащие шарики от подшипника. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Гусеница — этот опасный враг прячется в деревянных платформах, откуда быстро выскакивает вам навстречу. Дополнительная сложность в том, что пока гусеница сидит

внутри платформы, ее не видно. Поэтому при проходе по деревянным платформам продвигайтесь медленно, так вы спровоцируете гусеницу вылезть и сможете ее уничтожить. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Мяч — этот противник, в основном, катается по склонам гор, пытаясь вас таранить, но может и просто прыгать по экрану вам навстречу. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Игрушечный самолетик — этот довольно опасный противник быстро пролетает у вас над головой и бомбардирует вас черными бомбами. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Игрушечный танк — этот противник ездит по экрану и, заметив вас, стреляет самонаводящимся снарядом, который, правда, летит не очень далеко. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Юла — этот враг, вращаясь, ездит по экрану, пытаясь вас ударить. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Заводной монстр — этот противник просто ходит по экрану, мешая вам пройти дальше. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Молоток — этот враг прыгает по экрану, пытаясь ударить вас по голове. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Сахарная вата — этот опасный противник прыгает по экрану и, заметив вас, стреляет в вас шариками. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Прыгающий горшочек — этот опасный противник прыгает по экрану, пытаясь вас ударить, а при приближении к вам выбрасывает вверх горсть шариков. Поэтому лучше на него не прыгать, а расстреливать издали. Уничтожается горшочек с одного выстрела или прыжка.

Вращающийся цветок — этот противник неподвижно сидит на экране, но, время от времени завертевшись, выбрасывает вверх горсть шариков. Уничтожить вращающийся цветок можно только выстрелами, причем двумя.

Раковина моллюска — этот враг ползает по какой-нибудь стене вверх-вниз и стреляет в вас пузырями. Уничтожить моллюска можно только выстрелами, причем с двух попаданий.

Зеленый лимон — этот враг обычно появляется парами и, высоко прыгая, пытается вас ударить. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

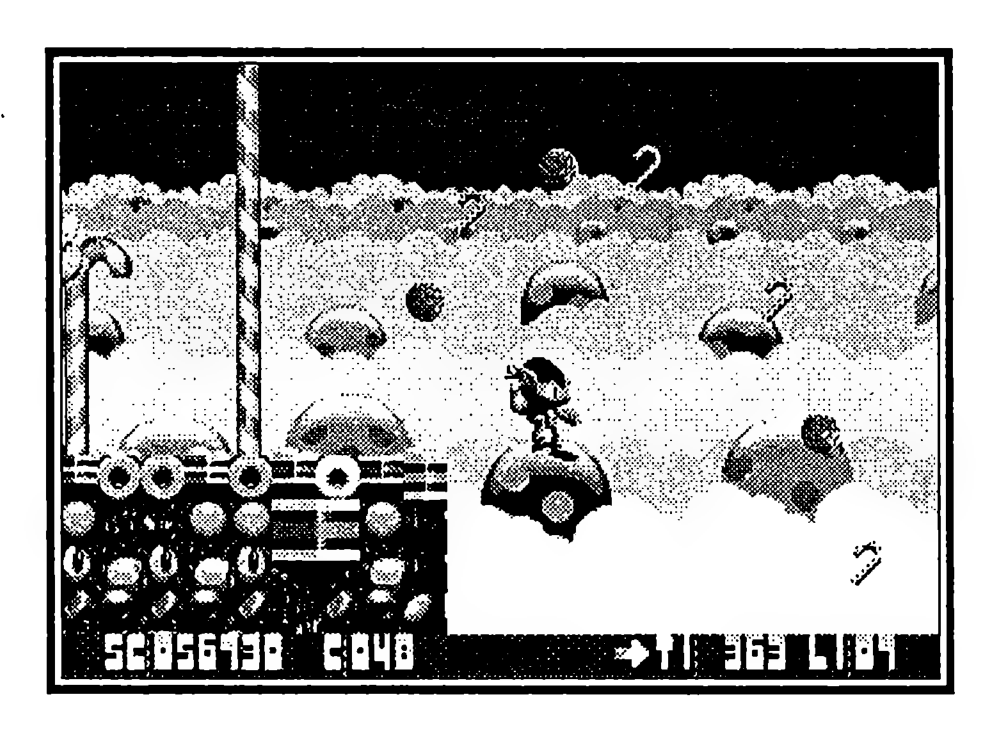
Бегающий цветок — этот опасный противник бегает по экрану, пытаясь вас ударить, а при приближении к вам выбрасывает в вас горсть шариков. Уничтожается с одного выстрела или прыжка.

Ловушки

Во время игры на вашем пути встретятся множество разнообразных ловушек. Способ прохождения через некоторые ловушки не сразу очевиден. Далее приведены мои советы по прохождению через них.



Шипы — самая распространенная ловушка, присутствующая почти на всех уровнях игры. Естественно, что через шипы необходимо перепрыгивать, если они на полу, и не прыгать, если шипы на потолке. В каждом мире шипы имеют свой вид, наиболее сложные для прохождения шипы в игрушечном мире и в тропическом мире, так как хорошо замаскированы. В игрушечном это разбитые детали конструктора, из которого собраны все платформы в этом мире. А в тропическом мире это маленькие кактусы, которые очень хорошо сливаются с большими кактусами на заднем фоне.



Усилитель — большой черный ящик, появляется и прячется в какую-нибудь платформу. Перебегать через него надо так: дождитесь, пока усилитель не спрячется больше, чем наполовину, тогда быстро перепрыгивайте через него, иначе усилитель пойдет вверх снова и ударит вас.

Коробочка мака — большая коробочка мака стоит на экране и через равные промежутки времени выбрасывает вверх порцию семян. Просто стойте подальше и ждите, пока коробочка не выстрелит семенами, тогда быстро пробегайте мимо.

Газовая горелка — горелка установлена вертикально вверх, мешает вам прыгать. Помимо этого, время от времени от пламени горелки отлетают два огонька, которые, падая по дуге, летят вниз, причем огонек может прилепиться на стену. Стойте на расстоянии от горелки и ждите, пока не отлетят огоньки, затем быстро побегайте под горелкой.

Пушка — небольшой квадратик с треугольником посередине, закрепленный на стене, обстреливает вас. Сложность заключается в том, что вам встретится множество таких квадратиков, но не все они будут стрелять по вам. Нагибайтесь или перепрыгивайте через выстрелы и быстро бегите дальше.

Секира — большое лезвие на цепи падает вниз, затем довольно долго поднимается вверх. Как только секира поднимется вверх на расстояние роста вашего героя, быстро пробегайте мимо, иначе через несколько секунд секира полетит вниз.

Сверло — сверло прячется в стену деревянных платформ, откуда высовывается через равные промежутки времени. Просто стойте подальше и ждите, пока сверло спрячется, и, быстро запрыгнув на стену, ползите вверх.

Бензопила — большая бензопила лежит на экране и, как только вы запрыгнете на полотно бензопилы, на вас поедут шипы. Поэтому быстро прыгайте вперед на ручку бензопилы, на которой можно безопасно стоять.

Волчок на веревке — вращаясь, волчок поднимается и опускается на веревке. Повреждение вам может нанести только волчок, а не веревка, через которую, если надо, можно перепрыгивать. Но лучше дождаться, пока волчок поднимется вверх, и пробежать под ним, но такой способ не всегда возможен и проходится перепрыгивать.

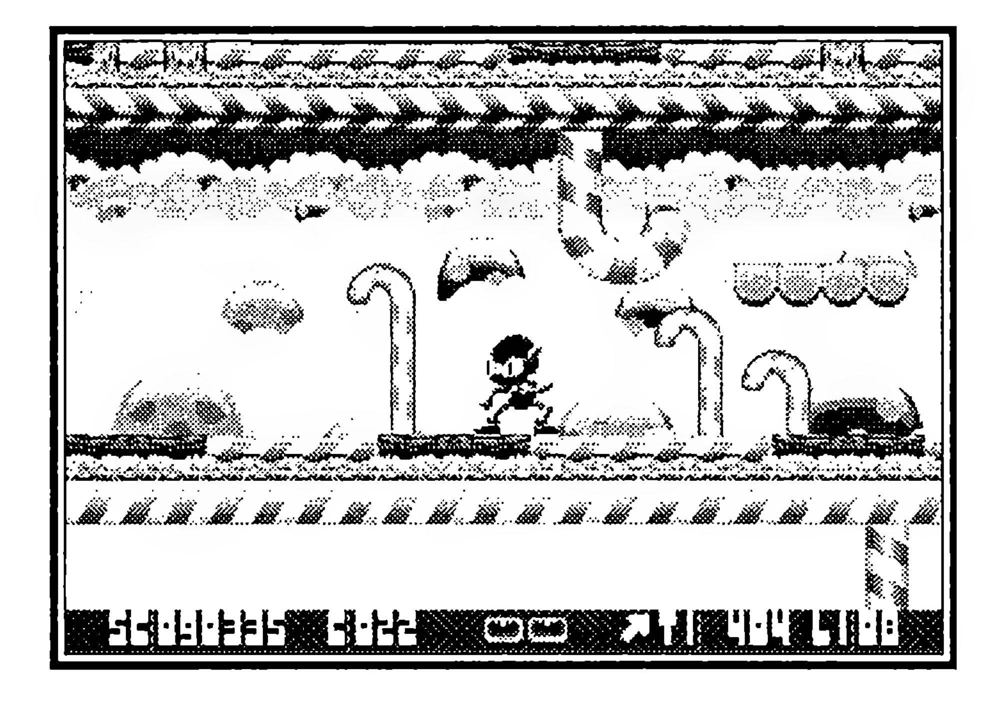
Мешок с поп-корном — эта ловушка по образу действия точно такая же, как и коробочка мака, а отличается только внешним видом.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждой игровой зоны вас ожидает схватка с боссом. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений боссу, а затем погибли, то вам не только придется начинать бой с боссом сначала, но и проходить уровень от последнего активированного вами маяка. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Большая пчела

Большая пчела с двумя закрепленными вместо крыльев кольцами, из которых пчела обстреливает вас шариками, правда, по одному, а не кучей, как кольцо с шариками. Атакует вас Большая пчела такими способами: вначале летает вверх и вниз у правого края экрана и обстреливает вас шариками. Затем, летая вверх и вниз у правого края экрана, выпускает серию ракет, которые быстро летят вдоль экрана. Когда вы несколько раз попадете по Большой пчеле, у нее отвалится одно кольцо, потом другое, тогда пчела начнет прыгать по экрану, стараясь вас придавить. Тактика боя с этим боссом такова: пока пчела стреляет в вас шариками, стреляйте по ней, перепрыгивая через подлетающие к вам шарики. Как только пчела начнет стрелять ракетами, приседайте, так ракеты вас не заденут, и в приседе стреляйте как можно интенсивнее, несколько выстрелов попадут в пчелу, когда она опустится вниз. Когда у пчелы отвалятся оба кольца, наступает самый напряженный момент боя, и вам придется побегать. Бегите на середину экрана и стреляйте в пчелу, затем она подлетит к вам достаточно близко, перепрыгивайте через нее и стреляйте ей в спину, потом снова перепрыгивайте, и так до полного уничтожения. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро.



Уровень сложности: 4.

Гитарный монстр

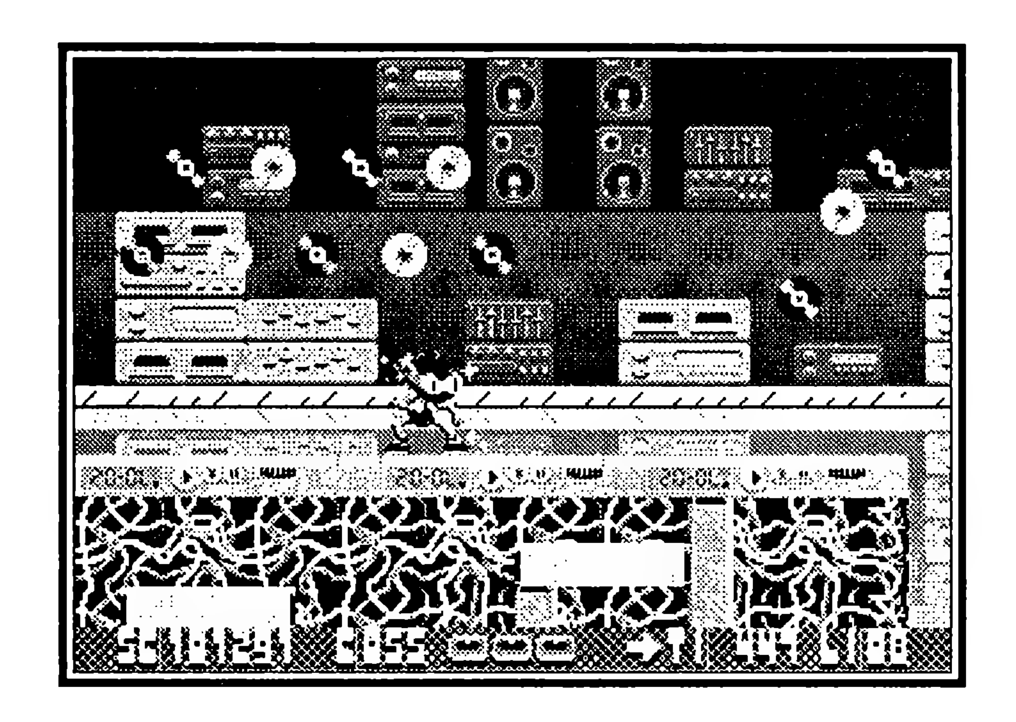
Один из самых сложных боссов в игре, благодаря своему хаотичному движению по экрану, в отличие от других боссов, действующих по строгому алгоритму. Атакует вас Гитарный монстр такими способами: хаотично летает вверх и вниз по экрану, сбрасывает вниз по два огненных шара. Единственное уязвимое место этого босса — голова (синий ромб с глазами на конце грифа). Бой с этим боссом происходит на экране с двумя ямами, а посередине экрана висят три пластинки. При попадании в пластинку огненного шара она загорается и через несколько секунд падает вниз, покрывая большую площадь. Тактика боя с этим боссом такова: становитесь в левом углу и в прыжке, если монстр наверху, или просто стреляйте в голову боссу. Затем, когда Гитарный монстр окажется на середине экрана, бегите в противоположный угол экрана внизу, если монстр полетел вверх, и перепрыгивайте через монстра, если он полетел вниз. В



углу экрана быстро разворачивайтесь и стреляйте в голову Гитарного монстра, потом снова перебегайте в противоположный угол экрана и обстреливайте монстра. Уничтожить этого босса без повреждений вряд ли получится, но, если вы будете бегать достаточно быстро, будете внимательны и не попадете под огненные шары, может быть, и получится с минимальными потерями на шкале здоровья или вообще без потерь.

Уровень сложности: 9.

Большой банан



Этот босс тоже заставит вас хорошенько побегать, однако Большой банан действует по строгому алгоритму, что значительно упрощает бой с ним. Большой банан в ошейнике (вероятно, сторожевой), появившись на экране, атакует вас такими способами: вначале летает вверх и вниз у правого края экрана и стреляет в вас кольцом из бананов, летящим вдоль экрана. Затем, поднявшись вверх, стреляет вниз очередью из бананов, которые рикошетом от земли летят в левый верхний угол экрана. Эти бананы вы можете уничтожить выстрелом или прыжком. Далее банан снова стреляет кольцом, выпускает очередь бананов. После этого банан, прыгая вверх и вниз по экрану, перебирается в левый угол и повторяет две серии своих атак, затем перебирается в правый угол экрана. Единственное уязвимое место этого босса — голова (то, что над ошейником). Тактика боя с этим боссом такова: становитесь в левом углу и в прыжке, перепрыгивая через кольцо бананов, одновременно стреляйте Большому банану в голову. Расстреливайте очередь из бананов, если не успеете, просто стойте в углу. После этого повторяйте свои действия против Большого банана, а когда банан начнет двигаться на вас, подождите, пока банан уйдет вверх, и пробегайте под ним. Затем разворачивайтесь и в прыжке сзади стреляйте банану в голову. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери на шкале жизни, но вам надо действовать очень, очень быстро и быть внимательными.

Уровень сложности: 8.

Отбойный молоток

Этот босс атакует вас в комнате, по стенам которой расположены шипы, не напоритесь на них, когда будете прыгать. По углам экрана есть две ниши, в которых вам предстоит прятаться от молотка. Отбойный молоток, появившись на экране, атакует вас такими способами: долбит экран, постепенно уходя в землю до тех пор, пока не скроется совсем. Осколки, отлетающие в это время, летят в разные стороны, и если попадут в вас, то нанесут повреждение, но вы можете уничтожить их выстрелами или прыжками. Отбойный молоток быстро вылетает из-под земли, выбивая еще несколько осколков, и скрывается вверху за экраном, через несколько секунд падает вниз и начинает долбить землю точно в том месте, где несколько секунд назад выпрыгивал из земли. Единственное уязвимое место этого босса — глаза по бокам. Тактика боя с этим боссом такова: становитесь в любом углу и ждите, пока молоток не начнет долбить,

тогда стреляйте по нему и расстреливайте все осколки. Затем ждите, пока молоток не вынырнет из-под земли и не полетит вверх. Если это место близко к вам, то перебегайте в противоположный угол, иначе вас завалит осколками, и стреляйте в Отбойный молоток. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Главное — как можно интенсивнее уничтожать осколки.

Уровень сложности: 6.

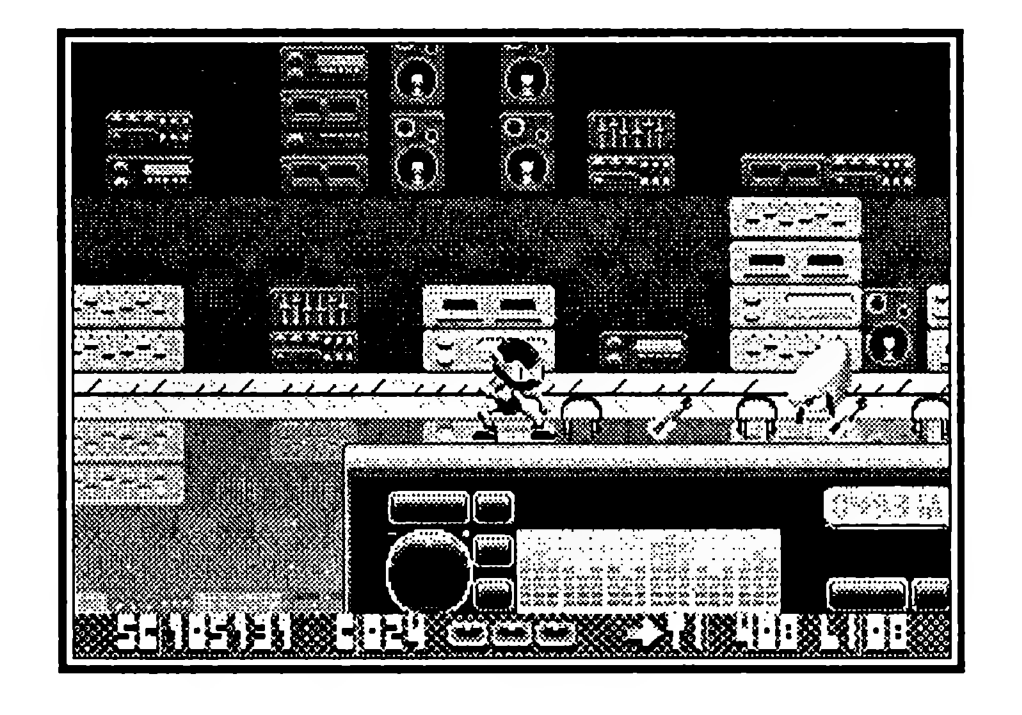
Робот

Появившись на экране, Робот атакует вас такими способами: вначале летает вверх и вниз по экрану и время от времени выпускает из головы лучи, которые веером разлетаются вниз. Затем, присев, открывает корпус посередине и выпускает очередь ракет, они разлетаются по кругу от робота. В этот момент вы и должны стрелять по красному шару внутри робота. Затем робот снова начинает прыгать и стрелять лучами. Тактика боя с этим боссом такова: пока робот прыгает, держитесь от него на максимальном удалении, так легче увернуться или перепрыгнуть через лучи. Как только робот присел и открыл корпус, начинайте стрелять по красному шару как можно интенсивнее. Когда к вам подлетят выпущенные роботом ракеты, просто приседайте, и ракеты пролетят у вас над головой. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Главное — стараться держаться на максимальном удалении от робота. Так легче избежать встречи с лучами и можно дольше стрелять по роботу, когда он выпускает ракеты.

Уровень сложности: 6.

Голова клоуна

Какой-то жуткого вида босс, появившись на экране, атакует вас такими способами: качаясь на тросе в правом углу экрана, сбрасывает на вас большие глаза, которые вы можете уничтожить выстрелом или прыжком. Также время от времени клоун стреляет изо рта боксерской перчаткой на пружине, повреждение вам нанесет только перчатка, а не пружина. Бой с этим боссом происходит на экране с двумя желтыми платформами посередине экрана. Тактика боя с этим боссом такова: становитесь на край небольшой платформы слева и в прыжке уничтожайте глаза, одновременно стреляя в клоуна. На перчатку вообще можно не обращать внимания, так как, если вы все время подпрыгиваете, вероятность попадания в вас перчаткой очень мала. Таким способом довольно просто и очень быстро можно забить этого босса без потери на шкале здоровья — вам только необходимо быть очень внимательным и стрелять как можно интенсивнее.



Уровень сложности: 5.

Летающий кактус

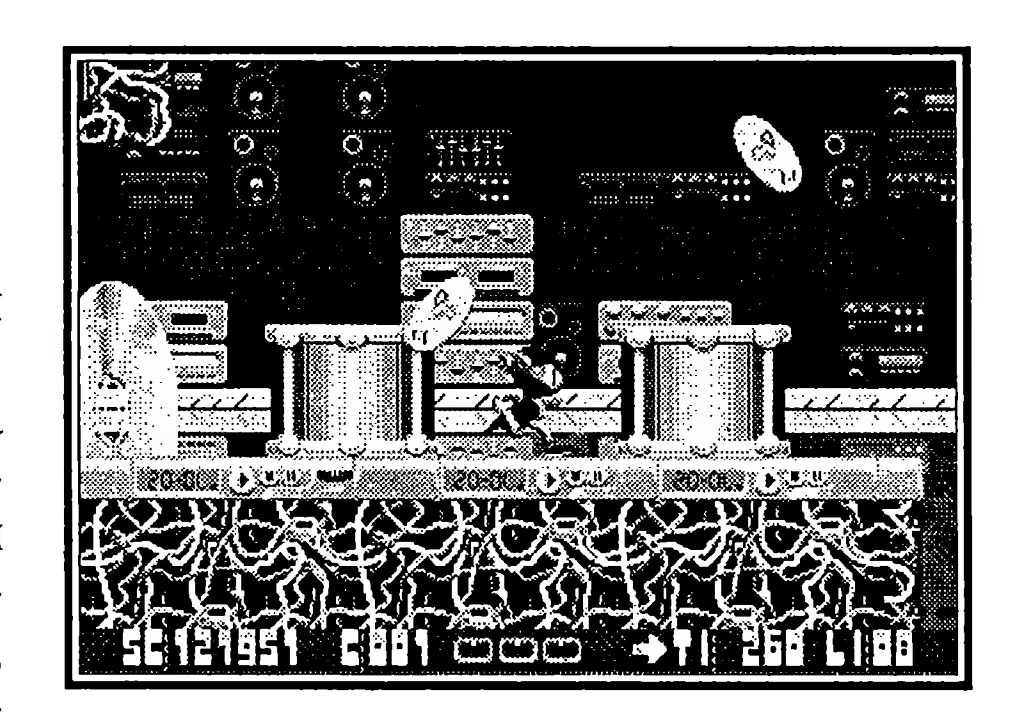
Этот босс, появившись на экране, атакует вас такими способами: вначале летает вер-



ху экрана и бомбардирует вас маленькими кактусами. Затем, спустившись у какого-нибудь края экрана, летает вверх-вниз, обстреливает вас шипами. Потом, скрывшись за краем экрана, быстро проносится два раза вдоль экрана. Единственное уязвимое место этого босса — красный помидор на спине (чудо генетики какое-то). Тактика боя с этим боссом такова: пока кактус летает вверху, стойте у любого края экрана и в прыжке стреляйте в помидор, а если с верха полетит кактус, вам хватит времени для того, чтобы отбежать в сторону. Когда кактус опустится и начнет стрелять шипами, стреляйте по нему, перепрыгивая через подлетающие к вам шипы. Стреляет кактус не очень интенсивно, поэтому особых проблем вам не доставит. После того как кактус скроется за экраном, стойте и ждите, когда он полетит на вас, и как можно интенсивнее стреляйте по нему, кактус подлетит к вам достаточно близко, перепрыгивайте через него. Затем быстро отбегайте в сторону, разворачивайтесь и ждите, пока кактус не полетит второй раз, тогда обстреливайте и перепрыгивайте через кактус. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным и действовать быстро. Единственная сложность заключается в том, что кактус очень здоровый, и бой с ним продлится довольно долго.

Уровень сложности: 7.

Прохождение



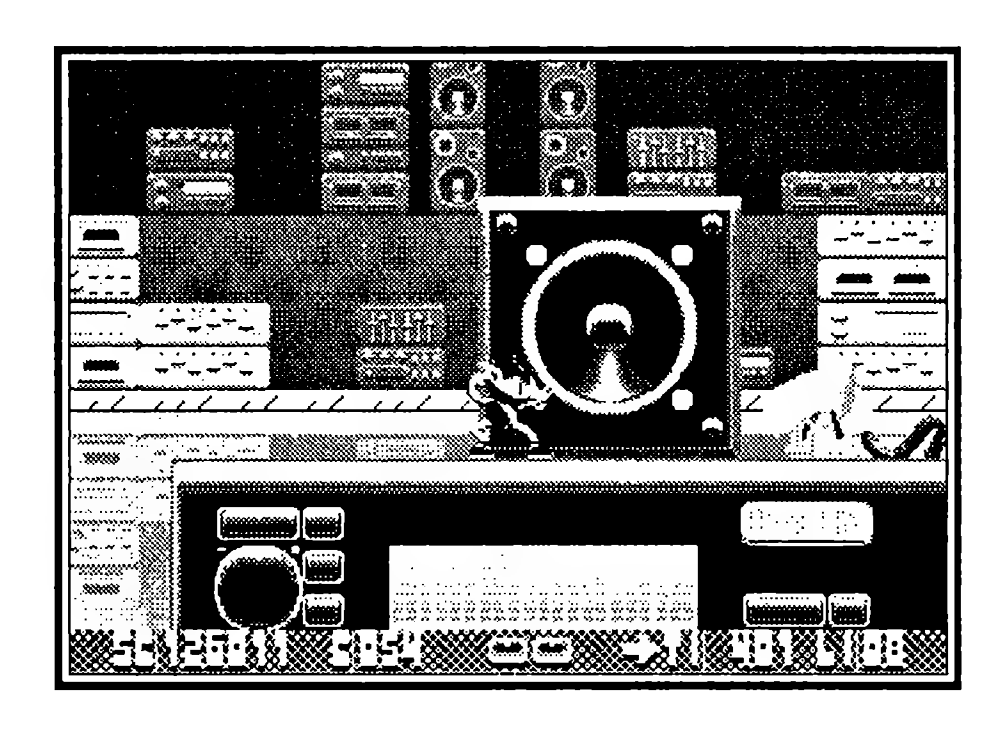
Игра разделена на несколько игровых зон: мир сладостей, музыкальный магазин и т.д. Чтобы перейти во вторую зону, вы должны пройти все уровни в первой зоне и так далее. Каждая зона состоит из четырех уровней; на последнем, чётвертом уровне, перед выходом, вам предстоит сразиться с боссом этой зоны. На протяжение всей игры вам, в основном, надо двигаться слева направо, поэтому, если в тексте дополнительно не указано направление, бегите вправо. На каждом уровне игры находятся несколько маяков, это такие контрольные точки прохождения уровня. Если вы активировали маяк, а затем погибли, вы начнете уровень не сначала, а от маяка. Выглядит маяк как прямоугольник с красным огоньком вверху. Для того чтобы активировать маяк, подбегайте к нему вплотную и стреляйте по огоньку, он начнет мигать зеленым цветом, это значит, что маяк включен. На каждом уровне игры вы должны собрать необходимое количество предметов и добежать до золотой эмблемы.

Первая зона — Мир сладостей

В этой зоне вы должны собирать различные леденцы, мороженое, печенье, пирожные и кусочки торта. А вашими врагами будут различные ожившие сладости и пчелы.

Первый уровень

В начале уровня собирайте все сладости, находящиеся у вас над головой, затем уничтожайте зеленое желе, ползущее на вас, и бегите направо. Собирайте все сладости и бегите по горе вверх, по дороге не забывая собирать сладости. Добравшись до вершины горы, будьте внимательны, вас атакует пчела, уничтожьте ее и осторожно спускай-



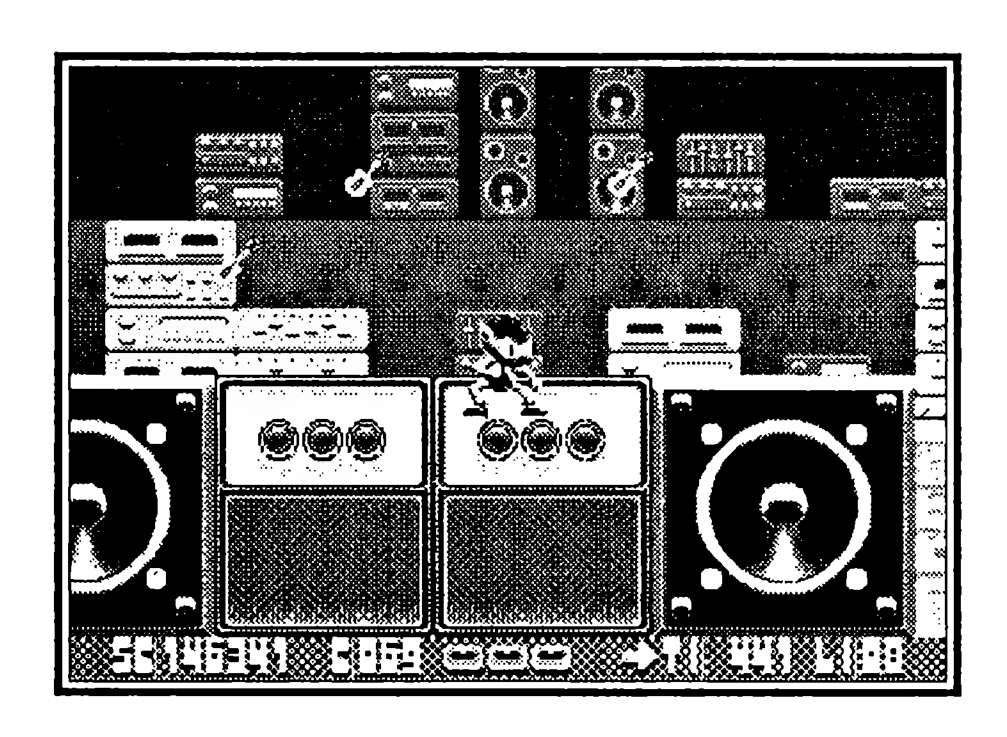
тесь вниз. На середине спуска вас атакует еще одна пчела, а внизу под горой вас атакует желе. Уничтожив всех врагов, бегите направо, там будет маяк, а сразу же за ним летает пчела, а в нише внизу экрана бегает кольцо с шариками. Уничтожайте этих врагов и активируйте маяк, после чего запрыгивайте на стену справа и забирайтесь на самый верх. Затем запрыгивайте на платформу сверху экрана, над которой будет линия коричневых платформ, на самой верхней из них лежит дополнительная жизнь. Сложность заключается в том, что после нескольких секунд, как вы встанете на коричневую платформу, она обвалится, поэтому вы должны очень быстро прыгать вверх. Взяв жизнь, спускайтесь на большую платформу, с края которой прыгайте на стену справа. Но будьте осторожны, по стене ползает шип, а внизу находится куча врагов. Забравшись наверх стены, уничтожайте пчелу, бегите направо, уничтожайте желе и еще одну пчелу. Затем запрыгивайте на стену с ползающим шипом и карабкайтесь на самый верх. Далее перепрыгивайте через нишу внизу, уничтожайте желтое желе и активируйте маяк. После этого не запрыгивайте на движущуюся платформу справа, а спускайтесь вниз по дороге, не забывайте собирать сладости, уничтожайте пчелу и бегите дальше направо. Уничтожайте желе, затем подпрыгивайте вверх и уничтожайте кольцо с шариками, после чего запрыгивайте на платформу, по которой бегало кольцо. С этой платформы прыгайте направо, там будет висеть большое печенье. Взяв печенье, спускайтесь вниз и бегите направо, спускайтесь в нишу внизу экрана, там будет маяк и желтое желе. Уничтожайте желе и активируйте маяк, осторожно выбирайтесь из ямы, так как над ямой летает пчела, а с правого края торчат шипы. Бегите направо, перепрыгивая через шипы, уничтожайте желе и бегите дальше. Спускайтесь вниз и бегите дальше, не забывая собирать сладости по склону вверх. Уничтожайте несколько выползающих на вас желе и бегите дальше. Вы попадете к яме с шипами, перебраться через которую можно, прыгнув на стену справа, но по стене ползает шип, а над ямой летает пчела. Уничтожайте пчелу, затем дождитесь, пока шип уползет вниз, и прыгайте на стену, и ползите вверх. Добравшись до верха, активируйте маяк, запрыгивайте на уступ вверху, где уничтожайте пчелу и бегите дальше. Перепрыгивайте через яму с шипами, бегите вверх по склону горы, на котором уничтожайте желе, после чего собирайте все сладости. К этому моменту у вас должно быть собрано необходимое количество сладостей, так как скоро конец уровня. Бегите дальше направо, спускайтесь по уступам вниз, уничтожайте желе и бегите дальше направо до золотой эмблемы, на которую и прыгайте. Все, первый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Второй уровень

В начале уровня собирайте все сладости, находящиеся у вас над головой, затем уничтожьте желтое желе, ползущее на вас, и бегите направо. Уничтожайте еще одно желе и пчелу, затем спускайтесь вниз, где собирайте все сладости. Потом запрыгивайте

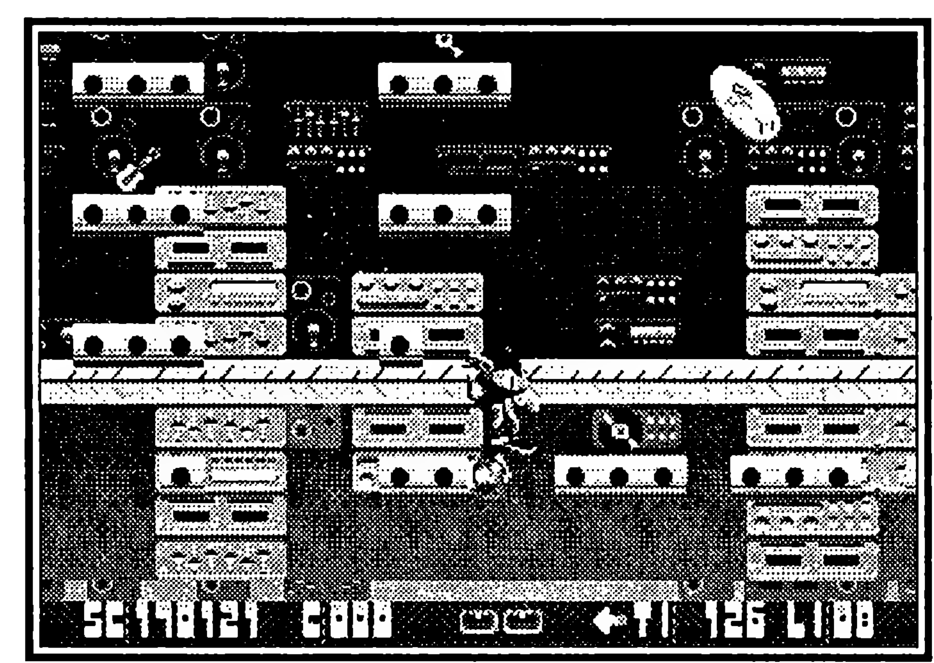


на платформу справа, это не обычная платформа, а роликовая. Как только вы прыгнете на нее, шарики, из которых она состоит, начнут вращаться, и если вы будете просто стоять, то очень скоро упадете обратно вниз. Прыгайте по роликовым платформам направо до небольшого уступа, с которого можно запрыгнуть на движущуюся платформу. С этой платформы можно запрыгнуть на соседнюю движущуюся платформу, с которой еще на одну. Там на маленькой платформе будет лежать куча призов, среди которых временное бессмертие, берите эти призы и прыгайте вниз. Приземлившись, бегите направо, уничтожайте (если взяли бессмертие, просто пробегайте мимо) врагов, вы попадете к небольшой яме, проход в которую закрыт проваливающимися плитами, становитесь на них и ждите, пока вы провалитесь вниз. Оказавшись в яме, собирайте все призы и сладости, затем выбирайтесь по стене из ямы. Запрыгивайте на платформу, на которой уничтожайте кольцо с шариками, затем запрыгивайте на соседнюю платформу, на которой собирайте все сладости. Затем прыгайте вниз, спускайтесь по склону налево и вниз, там стоит маяк. Активировав маяк, бегите направо по склону горы вверх, затем падайте вниз. Запрыгивайте на платформу вверху экрана, там лежит дополнительная жизнь, берите ее и спускайтесь вниз. Бегите дальше, уничтожайте два желе, затем запрыгивайте на гору. С вершины горы бегите вниз, но будьте осторожны: вас атакует пчела и кольцо шариков у подножья горы. Разобравшись с этими врагами, бегите дальше направо, спрыгивайте вниз в яму, где собирайте все сладости, а затем выбирайтесь по правой стене, только не напоритесь на ползущий шип. Забравшись на верх стены, спрыгивайте вниз направо, уничтожайте желе и бегите дальше. Уничтожайте еще два желе и кольцо с шариками на платформах вверху экрана, затем запрыгивайте туда. С самой верхней платформы запрыгивайте на роликовую платформу вверху экрана, над ней висит множество сладостей, собрав их, прыгайте на соседнюю роликовую платформу, над которой также висит множество сладостей. Собрав все, спрыгивайте налево со второй роликовой платформы, там стоит маяк. Активировав маяк, спрыгивайте вниз и бегите направо, где вас атакует пчела, уничтожайте ее и бегите дальше, по дороге собирая сладости. Добравшись до стены, запрыгивайте на нее и карабкайтесь вверх. Добравшись до самого верха, уничтожайте пчелу и активируйте маяк, после чего осторожно спускайтесь по склону горы вниз. Но внизу находится яма с шипами и пчела, поэтому, когда начнете спускаться по склону, прыгайте направо, там будет обваливающаяся платформа, с которой быстро прыгайте направо. Вы попадете на небольшой холмик, с него прыгайте направо, на другую обваливающуюся платформу над ямой с шипами, с которой быстро прыгайте на холмик справа. Таким образом, прыгайте направо до тех пор, пока не попадете к большой стене, по которой ползите на самый верх. С вершины горы осторожно спускайтесь вниз, так как внизу ползает желе и кольцо с шариками. Уничтожайте этих врагов и бегите дальше направо. Карабкайтесь по стене наверх, затем с вершины прыгайте вниз, так как по стенам ползают шипы, и если вы просто упадете вдоль стены, получите по-



вреждение. Приземлившись, бегите направо, у вас должно быть собрано необходимое количество сладостей, но на этом уровне их много, и если вы были внимательны, у вас уже давно на счетчике три нуля. Если вам немного не хватает, можете немного собрать слева под стеной, вдоль которой вы летели, затем бегите направо. Запрыгивайте на стену, по которой карабкайтесь наверх, где лежит большая золотая эмблема. Все, второй уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Третий уровень

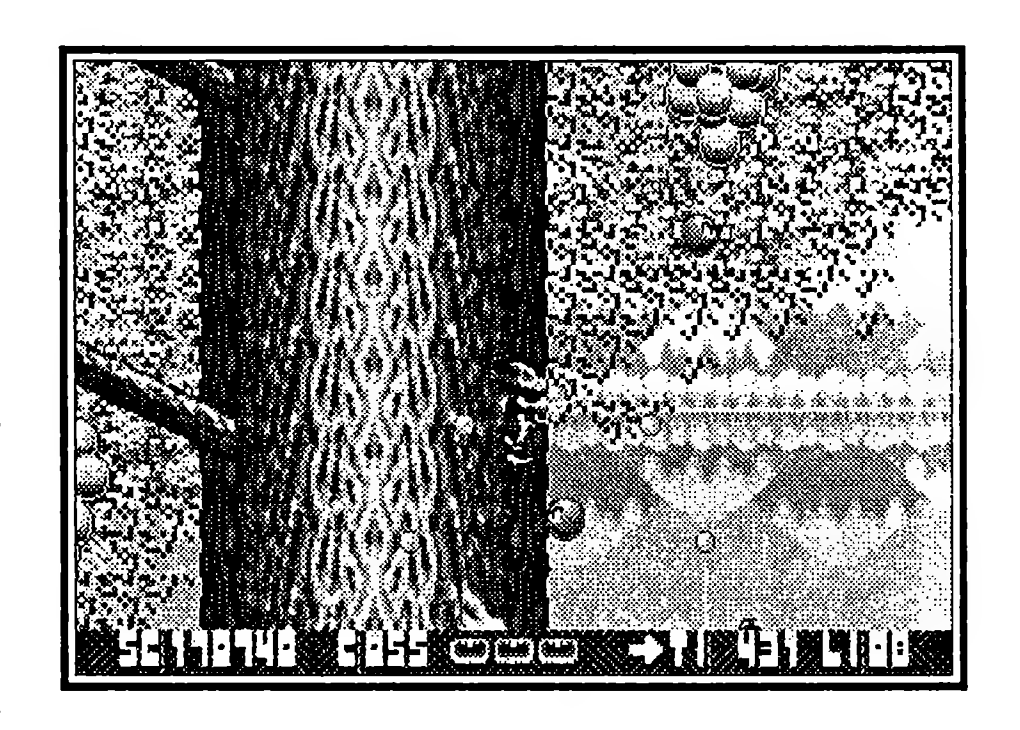


В начале уровня бегите по склону горы вверх и собирайте все сладости, находящиеся у вас над головой. Затем бегите направо и падайте в туннель, ведущий вниз, но будьте осторожны: по стенкам ползают шипы. Приземлившись, бегите налево, там лежит большое печенье, берите его, и бегите направо, и по стенам выбирайтесь на поверхность. Бегите направо, уничтожайте пчелу и запрыгивайте на роликовую платформу, на которой собирайте все сладости, и перепрыгивайте на соседнюю платформу, где также собирайте все сладости. Затем с правого края этой платформы прыгайте направо и во время падения удерживайте кнопку движения вправо. Вы упадете на платформу, на которой лежит стрелка, берите ее и с края этой платформы прыгайте направо и вверх. Вы попадете на платформу, над которой висит множество сладостей, собирайте их, прыгайте вниз. Приземлившись, уничтожайте врагов и бегите направо, по дороге собирая сладости, до стены, по которой карабкайтесь вверх. На самом верху уничтожайте пчелу и активируйте маяк, после чего бегите направо. Уничтожайте встреченных врагов и прыгайте с края направо, вы соберете линию из сладостей, висящую над пропастью. Приземлившись, будьте внимательны, так как вас атакуют три желе и пчела; разобравшись с этими врагами, бегите дальше направо по склону горы вверх. Добравшись до верха, залезайте на стену и карабкайтесь по стене на самый верх, но будьте осторожны: не попадите на ползающий шип. С верхней платформы прыгайте налево по линии из проваливающихся платформ, на последней из которых лежит дополнительная жизнь. Затем бегите обратно, забирайтесь на верх стены и затем прыгайте по уступам вниз. Добравшись до самого низа, бегите направо, уничтожайте кольцо с шариками, затем карабкайтесь на стену, по дороге собирая сладости. Забравшись наверх, активируйте маяк, становитесь на правый край платформы и ждите, пока не подъедет платформа, на которую и запрыгивайте. Стойте на этой платформе и ждите, пока не подъедете к другой движущейся платформе, на которую и запрыгивайте. Стойте на этой платформе и ждите, пока не подъедете к платформе, на которой лежат несколько призов, среди которых и временное бессмертие. Спрыгивайте с платформы вниз, собирайте все сладости и бегите направо до стены, на которую и карабкайтесь. Добравшись до самого верха, падайте вниз, бегите направо, там стоит маяк, который и активируйте, затем бегите дальше направо. Уничтожайте два желе, ползающие по платформам, запрыгивайте по платформам на самый верх, там лежит



большое печенье, берите его и спускайтесь вниз. Бегите направо, расстреливая кольцо с шариками, и вы попадете в реки текущего шоколада, движение вашего персонажа сильно замедлится, он не сможет высоко прыгать. Переправляться через такие реки можно по плавающим в них бревнам. К этому моменту у вас должно быть собрано необходимое количество сладостей, так как скоро конец уровня. Если у вас не хватает сладостей, прыгайте по бревнам вверх, там будет несколько платформ со сладостями. Если все в порядке, запрыгивайте на первое бревно и ждите, пока вас не отвезут направо. Тогда спрыгивайте вниз, запрыгивайте на бревно или пешком бегите направо. Спрыгивайте вниз, запрыгивайте на бревно, так как из шоколада до эмблемы не допрыгнуть, и ждите, пока вас не подвезут к эмблеме, на которую и прыгайте. Все, третий уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Четвертый уровень



В начале уровня собирайте все сладости, находящиеся у вас над головой, затем бегите направо, уничтожьте желтое желе, ползущее в яме, и бегите дальше. Прыгайте с обрыва вниз, но не попадите на шип, ползающий по стене, а как только приземлитесь, уничтожайте два желе. Бегите направо, карабкайтесь на стену, на вершине которой уничтожайте желе и собирайте все сладости. Спрыгивайте вниз, где уничтожайте два желе и пчелу, и бегите налево, к стене, там вы увидите множество сладостей и две жизни, замурованные внутри горы. Подходите к левой стене этой горы и стреляйте по ней, она разрушится, открыв вам проход к сладостям и ценным призам. Небольшую сложность представляет выход из ямы, так как вы можете удариться об потолок, поэтому выбираться из ямы надо, прыгая не со стены, а с пола из левого угла ямы. Выбравшись из ямы, бегите по склону горы вверх, не забывая по дороге собирать сладости. Бегите с вершины вниз, по дороге уничтожайте двух пчел и активируйте маяк у подножья горы. За маяком будут несколько платформ из желе, запомните их местоположение. Бегите дальше направо по склону горы вверх, уничтожайте несколько желе и собирайте все сладости. Добравшись до вершины горы, уничтожайте еще несколько желе и берите последние сладости. Теперь, когда у вас собрано необходимое количество сладостей, возвращайтесь обратно налево к платформам из желе. Запрыгивайте на желтую платформу, на ее правом конце время от времени вскакивает пузырь, подпрыгнув на котором, можно высоко улететь и запрыгнуть на платформу вверху. На этой платформе уничтожайте два желе, берите большое печенье и запрыгивайте на проваливающуюся платформу вверху экрана. С этой платформы прыгайте вверх, на реку из шоколада. Запрыгивайте на бревно, затем прыгайте вверх, в другой поток шоколада, и бегите направо. Перепрыгнув через несколько пропастей, вы попадете к двум текущим сверху струям шоколада, по бокам от которых расположены обваливающиеся платформы. По этим платформам вы должны запрыгнуть наверх, где будет линия из нескольких обваливающихся платформ, по которым вы должны прыгать направо. Здесь вы должны действовать

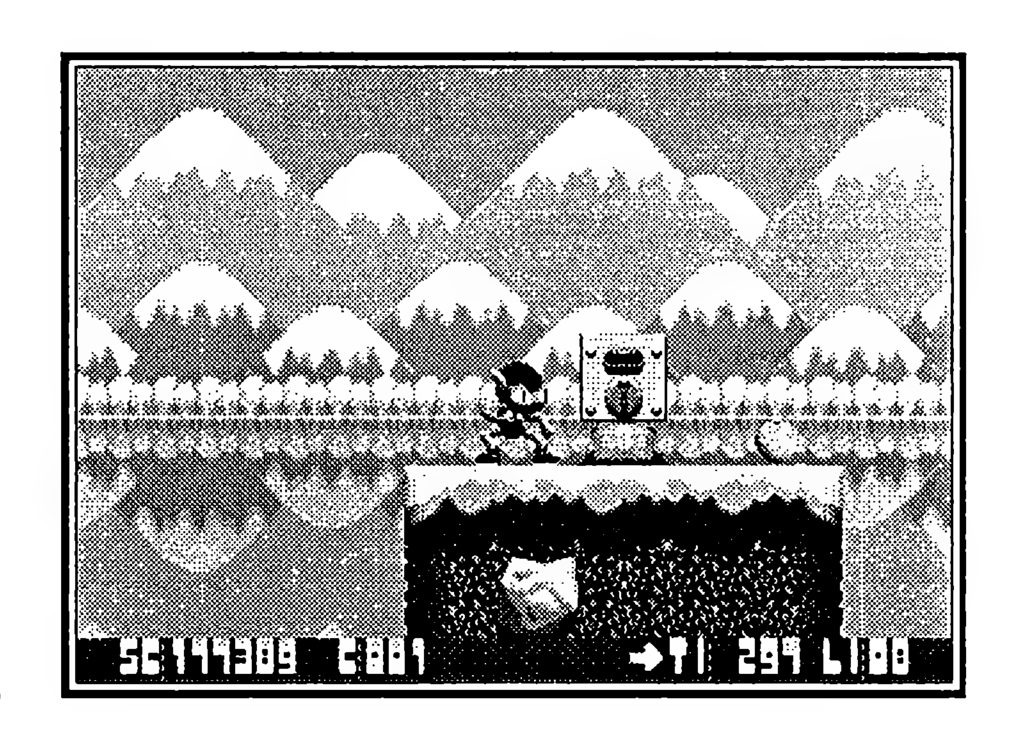
очень быстро и внимательно, иначе упадете вниз, в первую реку шоколада, или еще ниже, к платформам из желе, и придется все проходить сначала. С последней из платформ прыгайте направо, вы упадете в очередную реку шоколада, посередине которой стоит маяк. Запрыгивайте на бревно и активируйте маяк, так как скоро вас ожидает бой с боссом. Дождитесь, пока бревно отвезет вас к правому краю реки, тогда прыгайте на большую обваливающуюся платформу, с которой прыгайте направо на землю. Бегите направо, где на соседнем экране вас ожидает бой с боссом этой зоны — Большой пчелой. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним бегите направо, там, на соседнем экране, находится золотая эмблема. Все, четвертый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень в новой зоне.

Вторая зона — Музыкальный магазин

В этой зоне вы должны собирать аудиокасеты, наушники, компакт-диски и пластинки. Вашими врагами будут ожившие музыкальные инструменты и аудиотехника.

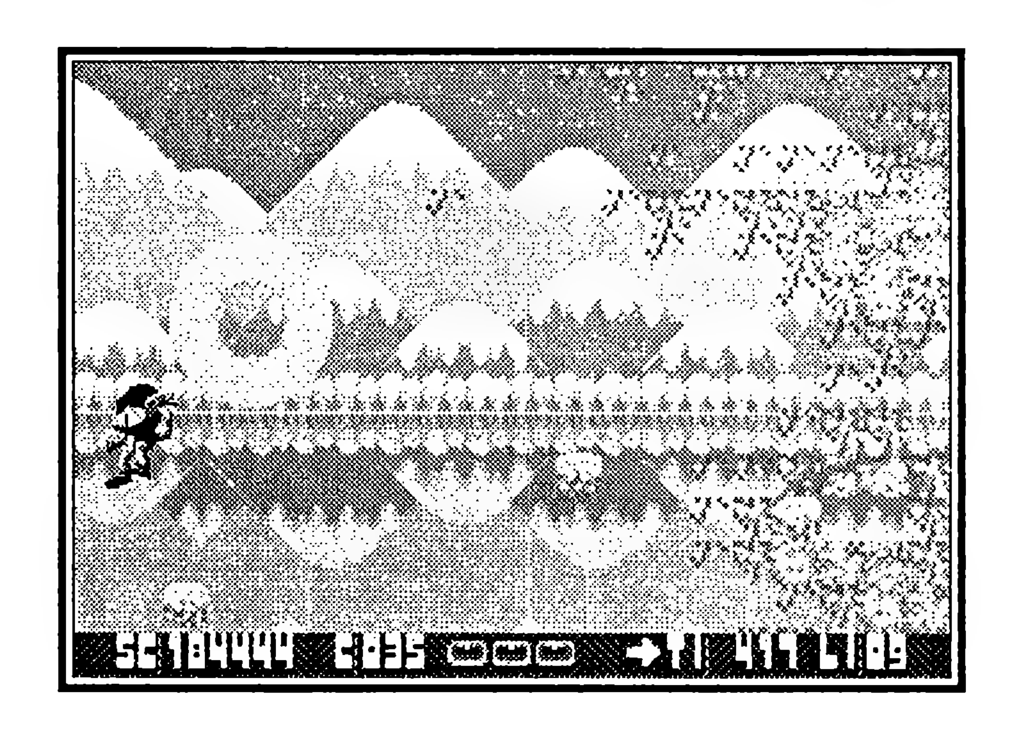
Первый уровень

В начале уровня собирайте всю музыкальную технику, находящуюся у вас над головой, затем бегите направо. Перепрыгивайте через пропасть на соседнюю платформу, где уничтожайте литавры, активируйте маяк и собирайте всю музыкальную технику вокруг маяка. Затем падайте с правого края вниз: вы приземлитесь на небольшую платформу, где собирайте всю технику. Затем прыгайте вниз, уничтожайте два барабана и, не забывая про технику, бегите направо. Активируйте маяк, за которым будет большая труба, время от времени из нее вылетают музыкальные ноты, в этот момент прыгайте в трубу: вас потоком воздуха забросит высоко вверх. Долетев до платформы с динамиками, приземляйтесь на нее, уничтожайте контрабас. Теперь внимательно посмотрите на середину нижнего динамика, она мигает, и если по этому месту ударить в прыжке, то вывалится несколько предметов музыкальной техники. Подбирайте их, прыгайте вниз и бегите направо, уничтожая литавры и барабан. Затем карабкайтесь по стене наверх, где активируйте маяк и бегите дальше. Вы попадете на большой диск проигрывателя, который, вращаясь, мешает вам двигаться вперед, поэтому передвигаться по нему лучше прыжками. Перебравшись через проигрыватель, бегите дальше и прыгайте с правого края вниз, в полете собирая музыкальную технику. Приземлившись, бегите направо, перепрыгивайте через трубу, за которой будет усилитель, поэтому от трубы прыгайте максимально вправо. Затем запрыгивайте на стену и карабкайтесь по ней вверх, где собирайте музыкальную технику и активируйте маяк. После уничтожайте контрабас и прыгайте вниз, только не падайте вдоль стены, так как по ней ползает электрическая розетка. Приземлившись на трубу, запрыгивайте с ее помощью на динамик справа от вас, где собирайте всю музыкальную



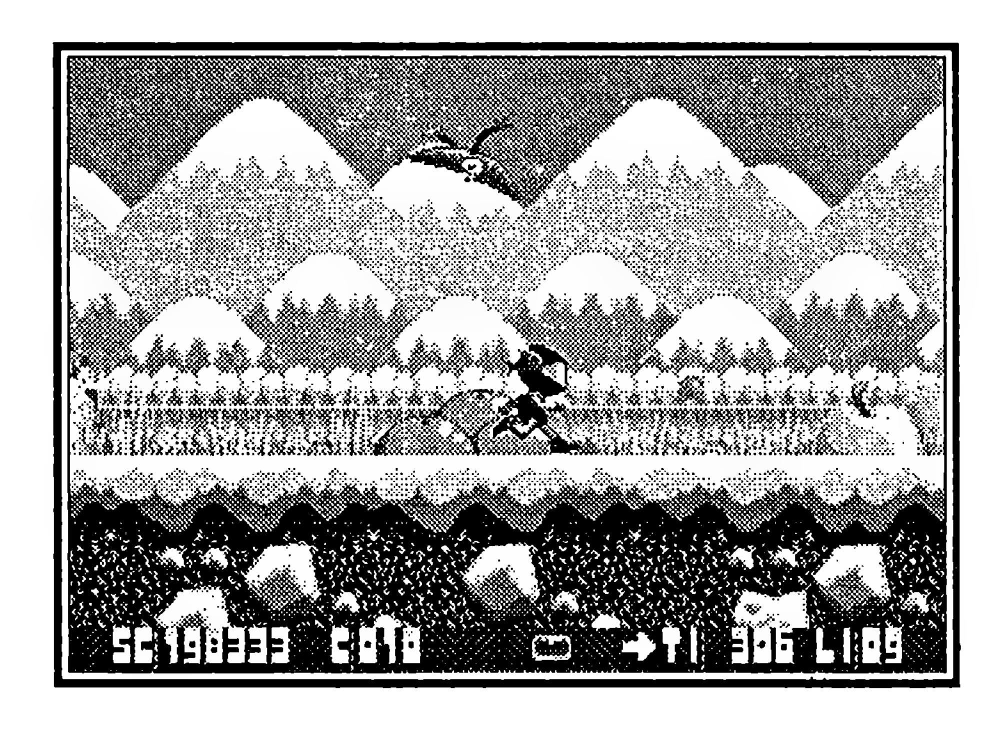


техникy и уничтожайте литавры. Если у вас достаточно музыкальной техники, бегите по динамику направо, а если нет, спускайтесь и разбивайте несколько мигающих динамиков внизу, после чего забирайтесь обратно наверх и бегите направо. Перепрыгивайте на соседний динамик, в конце которого висит золотая эмблема. Все, первый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.



Второй уровень

В начале уровня ваш персонаж полетит вниз через линии музыкальной техники, часть из которой можно собрать во время полета. Приземлившись, забирайтесь на стену слева, поднимайтесь вверх, на уровень оставшейся техники, и прыгайте вниз; собрав всю технику, бегите направо, карабкайтесь по стене вверх, только не попадите на электрическую розетку. Добравшись до самого верха, подождите, пока не спрячется усилитель, и бегите направо. Прыгайте с края платформы на проваливающуюся платформу справа и собирайте технику, затем, если успеете (если не успели, не страшно — вам все равно надо вниз, но вы пропустите несколько предметов музыкальной техники), прыгайте на соседнюю обваливающуюся платформу, на которой также берите технику и прыгайте на стену справа от вас. Спускайтесь вниз, берите музыкальную технику и спрыгивайте на динамик. С динамика прыгайте вниз и идите влево, где уничтожайте барабан и собирайте всю музыкальную технику. Затем возвращайтесь к динамику, разбивайте мигающий центр и собирайте выпавшую технику. Бегите направо, уничтожайте литавры и проваливайтесь в яму, где собирайте все призы и музыкальную технику, затем выбирайтесь из ямы. Выбравшись, бегите направо, уничтожайте барабан и активируйте маяк, затем бегите дальше, к яме с несколькими призами и техникой. Взяв все предметы, бегите направо, уничтожайте барабан и берите музыкальную технику, висящую между двумя пультами дистанционного управления. Дальше бегите обратно налево, обратно к динамику, запрыгивайте на него, затем на стену справа и ползите по ней вверх. Добравшись до верха, бегите направо и прыгайте по обваливающимся платформам направо. На платформах берите технику и быстро прыгайте дальше. Добравшись до платформы, бегите направо и прыгайте по обваливающимся платформам направо, с последний из них прыгайте на стену и ползите вверх. Добравшись до самого верха, подождите, пока не спрячется усилитель, и бегите направо; прыгайте вниз и направо, на ближайшую платформу. Приземлившись, бегите через два проигрывателя, собирайте несколько предметов музыкальной техники, за которыми стоит маяк. Активировав маяк, уничтожайте литавры и бегите направо мимо двух больших барабанов, над которыми летают литавры. За большими барабанами будет яма, на которой шипы, а справа за ямой бегает барабан. Перепрыгивайте через яму, уничтожайте барабан и бегите направо. Там будет большая труба, за которой из земли выскакивает усилитель. Пережидайте, пока не спрячется усилитель, бегите дальше, прыгайте вниз и в прыжке собирайте музыкальную технику. Если у вас достаточно музыкальной техни-



ки, бегите дальше направо, где уничтожайте барабан. Если не хватает техники, вернитесь к большим барабанам, используя которые как батуты, запрыгивайте на платформу вверху экрана, по которой бегите налево, там будет много техники. Но, в принципе, у вас уже давно должно быть три нуля на счетчике предметов, так как на этом уровне множество музыкальной техники. Итак, уничтожив барабан, бегите направо; вы увидите трубы органа, по которым прыгайте направо, там находится золотая эмблема. Все, второй уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Третий уровень

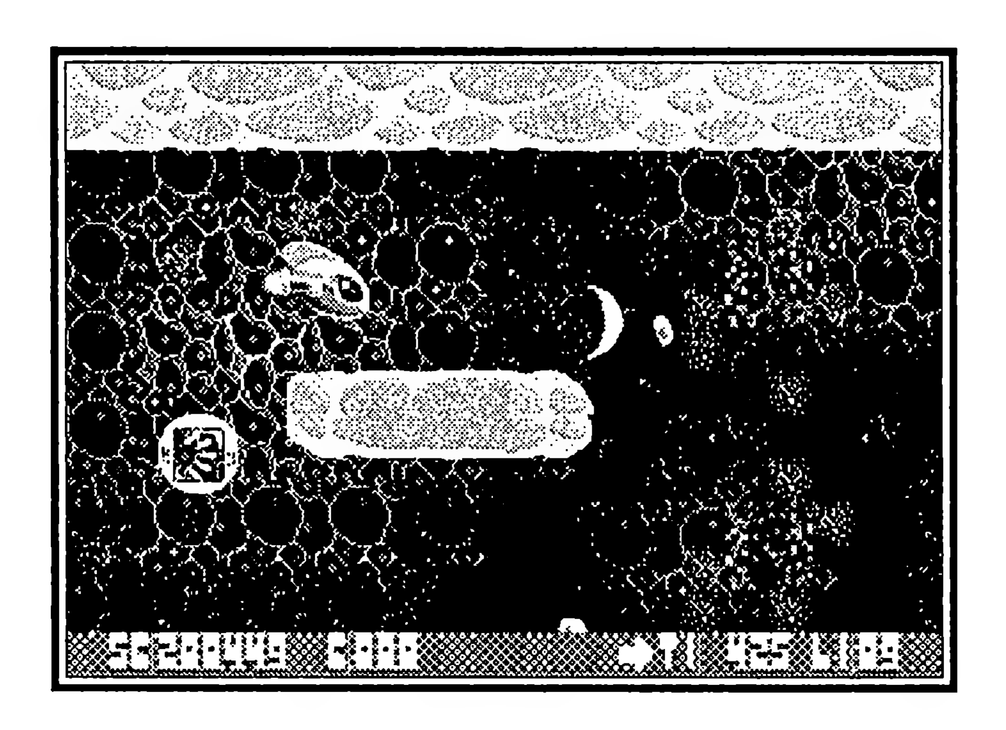
В начале уровня бегите направо, перепрыгивайте на платформу справа, затем на другую платформу, с края которой падайте вниз. Приземлившись, уничтожайте литавры, затем разбивайте центры в динамиках, собирайте всю музыкальную технику. Затем бегите направо, уничтожайте барабан, разбивайте центры в трех динамиках и собирайте всю музыкальную технику. После чего бегите дальше, активируйте маяк, становитесь на проваливающиеся платформы над ямой. Приземлившись, уничтожайте литавры, затем разбивайте центры в динамиках и собирайте всю музыкальную технику. Потом бегите направо, уничтожайте еще пару литавр, разбивайте центры в динамиках и собирайте всю музыкальную технику. После чего бегите дальше, активируйте маяк, стоящий за динамиками, и бегите направо, перепрыгивайте через яму, затем уничтожайте барабан и, если вы еще не набрали достаточного количества музыкальной техники, разбивайте центр в динамике и собирайте всю музыкальную технику. Бегите дальше, расстреливайте два контрабаса, за которыми будет большая труба. Пробегайте мимо первой большой трубы, так как за ней будет вторая, с помощью которой поднимайтесь на платформу вверху экрана, только не попадите на литавры, летающие над трубой. Если вы все еще не собрали необходимого количества музыкальной техники (что очень странно), то справа в нише стены висит много музыкальной техники. Взлетев, запрыгивайте на маленькую платформу посередине экрана, с нее прыгайте на стену слева, по которой карабкайтесь вверх. Карабкайтесь до тех пор, пока не увидите небольшую платформу с двумя компакт-дисками, на нее и запрыгивайте, так как выше по стене ползает электрическая розетка. С этой платформы прыгайте на стену справа, по которой карабкайтесь вверх. Добравшись до верха, прыгайте налево, на небольшую платформу, над которой висит золотая эмблема. Все, третий уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Четвертый уровень

В начале уровня собирайте всю музыкальную технику, находящуюся у вас над головой, затем бегите направо, уничтожайте атаковавшие вас литавры. Подождите, пока не спрячется усилитель, и бегите направо, уничтожайте барабан, затем собирайте тех-



нику, лежащую на обваливающихся платформах. Бегите направо, уничтожайте несколько барабанов и литавр, затем с помощью большого барабана прыгайте вверх, собирайте висящую там музыкальную технику. Запрыгивайте на платформу справа, на которой разбивайте центр динамика и собирайте всю выпавшую технику. Бегите дальше направо, уничтожайте литавры, собирайте технику и активируйте маяк. Бегите дальше направо, расстреливайте контрабас и собирайте висящую над ямой технику. Будьте осторожны, не свалитесь в яму, там по краям находятся шипы. Бегите дальше направо, там находится большой синтезатор, пробежавшись по клавишам которого, можно сыграть простенькую мелодию. За синтезатором находится яма с проваливающимися платформами, становитесь на платформы и нажимайте кнопку движения ←, так как внизу ямы находятся шипы. Когда обвалится последняя платформа, вы упадете слева от шипов, бегите налево, там находятся несколько призов, среди которых временное бессмертие и немного музыкальной техники. Собрав все, бегите обратно, выбирайтесь из ямы и бегите направо мимо четырех колонок, на последней из колонок стоит маяк. Активировав маяк, бегите направо и прыгайте вниз, в пропасть, но не попадите под электрические розетки, ползающие по стенам. Приземлившись, прыгайте по трубам органа налево до линии из проваливающихся платформ. Прыгайте по проваливающимся платформам направо, собирая по дороге музыкальную технику. Платформы расположены друг над другом, и свалиться с них, если не стоять на месте, довольно трудно. Если вы все-таки свалились, бегите налево до большой трубы, с помощью которой взлетайте на стену слева от вас, по которой и карабкайтесь наверх. Добравшись по проваливающимся платформам до нормальной платформы слева, перепрыгивайте на соседнюю платформу слева от вас, где активируйте маяк. Если у вас достаточно музыкальной техники, бегите дальше налево, уничтожайте пару литавр и бегите дальше налево. Если не хватает большого количества техники (если в пределах десятка — бегите налево), спускайтесь вниз и бегите направо, там, на проваливающихся платформах, лежит еще музыкальная техника, собрав которую, возвращайтесь обратно; с помощью большой трубы взлетайте вверх на стену, по ней ползите дальше вверх и бегите налево. Уничтожайте барабан и, если берете еще несколько предметов музыкальной техники, то бегите дальше налево, где на соседнем экране вас ожидает бой с боссом этого мира — Гитарным монстром. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним бегите налево, уничтожайте барабан и бегите дальше. Уничтожайте два контрабаса, затем перепрыгивайте через провал с ползающей по стене розеткой и падайте в следующий провал. Приземлившись, бегите направо, уничтожайте пару литавр и бегите дальше направо. Вы попадете к узкому проходу, по которому бегает барабан; подождите, пока барабан выйдет на открытое место, тогда и уничтожайте его. Затем бегите в проход, где бегал барабан, и бегите дальше направо. Запрыгивайте по колонкам на самый верх, уничтожайте пару литавр и запрыгивайте на канат под потолком. По этому канату

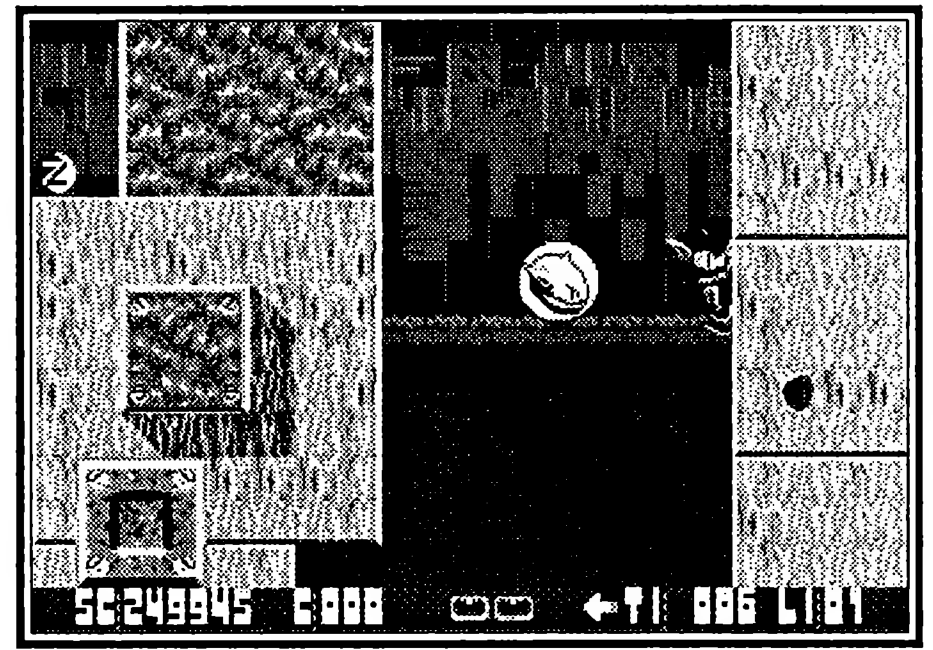


ползите направо до линии из небольших платформ, ведущих направо. Спрыгивайте на первую платформу и дальше прыгайте по ним направо. Вы попадете к очень длинной обваливающейся платформе, по которой быстро, без остановки (иначе свалитесь вниз) бегите направо. Вы попадете к небольшой нише, вверху которой висит золотая эмблема, прыгайте на нее. Все, четвертый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень в новой зоне.

Третья зона — Фруктово-овощной мир

В этой зоне вы должны собирать апельсины, яблоки, клубнику и бананы. Вашими врагами будут ожившие фрукты и овощи.

Первый уровень

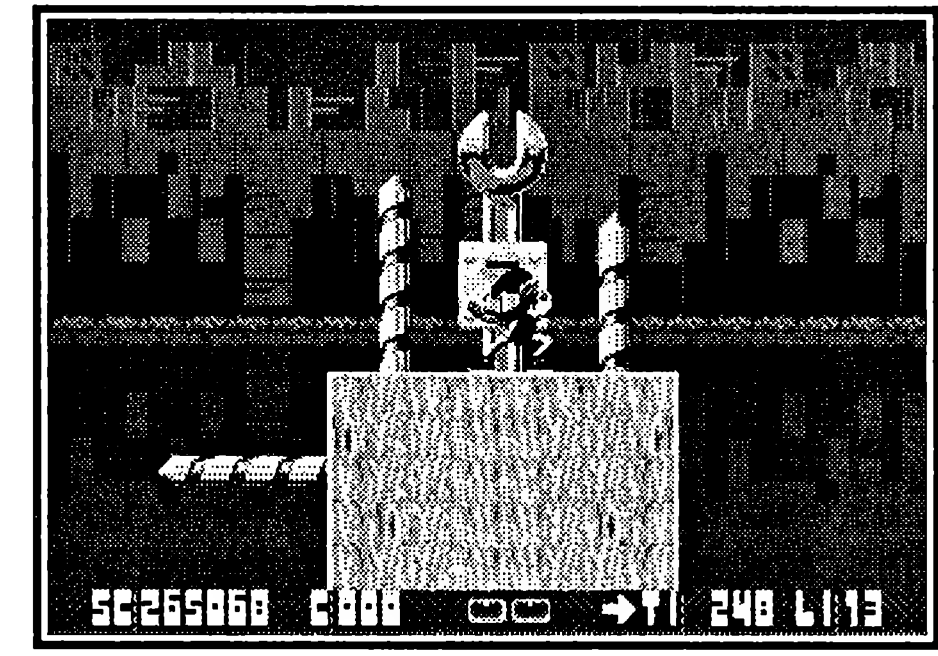


В начале уровня бегите направо, уничтожайте два желтых банана и запрыгивайте на ветку дерева. Собирайте все фрукты, лежащие на конце дерева, и запрыгивайте на ветку, затем на ветку справа, с которой прыгайте на платформу. На этой платформе уничтожайте зеленый банан, разбивайте специальным прыжком две большие морковки, из них вывалится множество фруктов. Собрав все, бегите направо и спрыгивайте вниз на ветку дерева, по которой бегите вниз по дороге, собирая все фрукты. Собрав все, бегите по ветке обратно вверх и запрыгивайте на верхнюю ветку, на которой лежат еще фрукты. Затем прыгайте направо, на платформу, где вас сразу же атакуют два желтых банана. Разобравшись с бананами, собирайте все фрукты и бегите направо, около маяка вас атакует зеленый банан. Уничтожив зеленый банан, активируйте маяк и бегите направо, из земли на вас выскочит морковь, уничтожайте ее и с края платформы прыгайте направо. Приземлившись, бегите направо, уничтожайте зеленый и желтый банан, затем бегите по склону вниз, подбирая по дороге фрукты. Добежав до низа, активируйте маяк и бегите направо по склону горы вверх. Но будьте осторожны: по склону катается пара картошек. Взобравшись наверх, бегите направо, где будет большая консервная банка, используя которую как батут, прыгайте вверх и собирайте фрукты, висящие вверху экрана. Собрав все фрукты, прыгайте направо (между банок находятся ямы с шипами, так что будьте осторожны), на соседнюю банку, с помощью которой собирайте еще фрукты. Затем прыгайте на третью банку, с которой запрыгивайте на платформу справа, активируйте маяк. Дальше бегите направо и прыгайте по зеленым обваливающимся платформам направо, на соседнюю платформу. На этой платформе уничтожайте две морковки и бегите направо. Если у вас достаточно фруктов, бегите дальше направо и с края платформы прыгайте на соседнюю платформу, где уничтожайте желтый банан. Если не хватает фруктов, прыгайте вниз, где лежит еще множество фруктов в окружении коробочек мака. Забраться наверх можно с помощью консервной банки. Затем перепрыгивайте на соседнюю платформу, с правого края которой прыгайте на другую платформу: над ней висит золотая эмблема, но не торопитесь ее брать, так как под ней лежит дополнительная жизнь.



Все, первый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

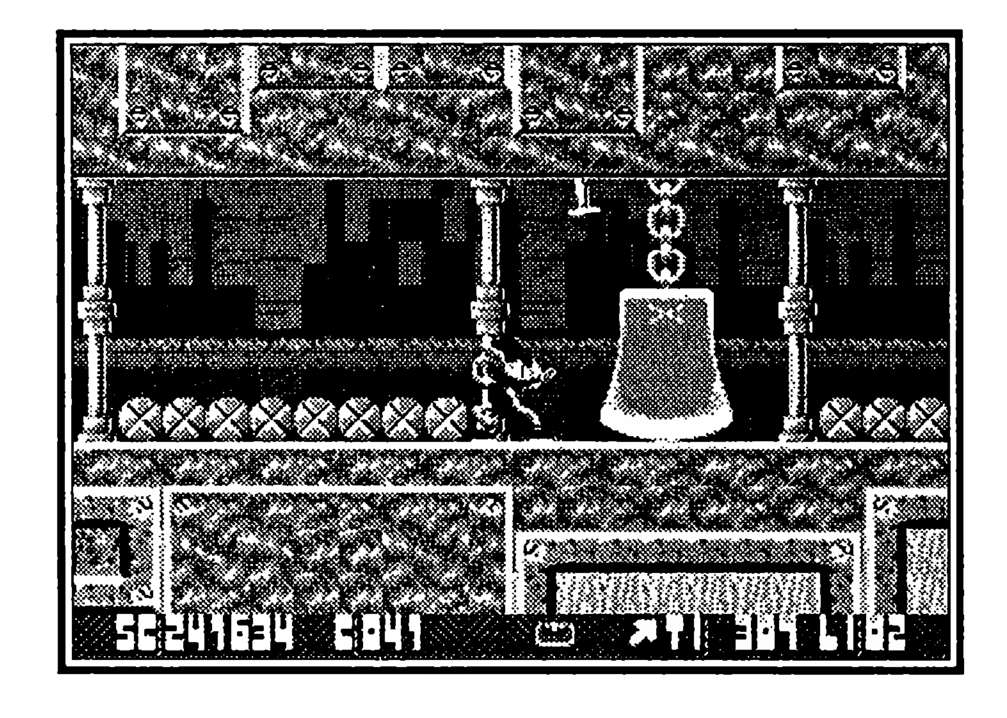
Второй уровень



В начале уровня бегите направо, уничтожайте желтый банан и собирайте все фрукты, затем бегите дальше направо. Уничтожайте желтый банан и запрыгивайте на консервную банку, с которой прыгайте на ветку дерева. Собирайте все фрукты, лежащие на ветке, затем прыгайте вверх на соседнюю ветку, где лежит еще множество фруктов. У левого конца этой ветки будет линия из обваливающихся платформ, ведущая налево, в конце которой лежит большой ананас. Но пока вы будете прыгать к ананасу, сверху на вас будут падать большие помидоры, поэтому лучше не рисковать и, собрав все фрукты, спуститься с дерева вниз. Бегите направо, уничтожайте два желтых банана и бегите по склону горы вниз, где стоит маяк. Активировав маяк, бегите направо по склону горы вверх, где уничтожайте две моркови и запрыгивайте на платформу, вверху над которой висят фрукты. Собрав все, прыгайте с платформы вниз, уничтожайте два желтых банана и бегите направо. Запрыгивайте на стену, с которой перепрыгивайте через платформу с шипами, и прыгайте вниз, где уничтожайте две моркови. Запрыгивайте на стену, затем перепрыгивайте через шипы и прыгайте на стену справа, по которой карабкайтесь вверх. Добравшись до самого верха, активируйте стоящий там маяк и бегите дальше направо. Вас атакуют два зеленых банана, просто бегите быстро направо, и они вас не заденут. Миновав зеленые бананы, спрыгивайте вниз, где уничтожайте три желтых банана и запрыгивайте на платформу справа. На этой платформе будет линия проваливающихся платформ, ведущая вверх, на последней платформе будет проход на бонусный уровень. На бонусном уровне вы должны, летая на космическом корабле, уничтожать различных врагов и собирать различные призы, а когда вы погибнете, вас выкинут на том же месте, где был вход на бонусный этап. Бегите направо, уничтожайте морковь и бегите по склону горы вниз, где активируйте маяк и, уничтожив картофелину, бегите по склону горы вверх. Добравшись до верха, запрыгивайте на стену и карабкайтесь по стене вверх, добравшись до самого верха, уничтожайте зеленый банан и собирайте лежащие фрукты. Бегите дальше направо, прыгайте вниз и бегите по клону горы вниз. Уничтожайте картофелину, морковь и бегите дальше. Запрыгивайте на стену и, перепрыгивая через шипы, спускайтесь вниз и бегите дальше направо. Активируйте маяк, стоящий за стеной, и если вы еще не собрали необходимого числа фруктов, то собирайте висящие над маяком. Бегите дальше направо, подождите, пока выстрелит коробочка с маком, и пробегайте дальше. Уничтожайте два желтых банана и бегите дальше направо, запрыгивайте на стену, по которой карабкайтесь вверх, там висит большая золотая эмблема. Все, второй уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Третий уровень

В начале уровня собирайте все фрукты, находящиеся у вас над головой, затем бегите направо, уничтожайте морковь и запрыгивайте на ветку дерева. Собирайте все фрукты и перепрыгивайте на соседнюю ветку, где также собирайте все фрукты. Собрав все фрукты, запрыгивайте на ветку вверх крана, с которой прыгайте на платформу справа. Собирайте все фрукты, висящие над платформой, затем перепрыгивайте на соседнюю платформу, где также собирайте все фрукты. Затем бегите направо и спрыгивайте вниз на другую платформу с парой фруктов, забрав которые, прыгайте направо на платформу с шипами посередине. Собирайте все фрукты, перепрыгивайте через шипы и запрыгивайте на соседнюю платформу с шипами с левого края. Перепрыгивайте через шипы и бегите направо, там лежит дополнительная жизнь и большой ананас. Взяв все призы, спрыгивайте вниз и, приземлившись, активируйте маяк. Берите фрукты, лежащие слева, и бегите направо, уничтожайте зеленый банан, перепрыгивайте через шипы и берите лежащие за шипами фрукты. Бегите мимо консервной банки, за которой уничтожайте желтый банан и, не забывая о фруктах, бегите направо. Осторожно, чтобы не попасть на шипы, запрыгивайте на стену и ползите вверх. Добравшись до самого верха, бегите направо, разбивайте большую морковь и собирайте все выпавшие фрукты. Бегите дальше направо, уничтожайте морковь и зеленый банан, затем бегите по склону вниз, по дороге расстреливая картофелины. Сбежав по склону вниз, бегите по соседнему склону наверх и на небольшой платформе между склонами активируйте маяк, затем бегите по склону дальше наверх и направо. За большим деревом будет стоять консервная банка, с помощью которой запрыгивайте на висящую высоко вверху платформу, на ней уничтожайте зеленый и желтый банан. Затем бегите направо, на соседней платформе собирайте все фрукты и с правого края этой платформы падайте вниз. Вы упадете на небольшую платформу, становитесь на ее правый край и ждите, пока коробочка мака на соседней платформе не выстрелит. Тогда перепрыгивайте на эту платформу, уничтожайте желтый банан и собирайте все фрукты, затем бегите дальше направо. Карабкайтесь по стене наверх, где стоит маяк, который и активируйте. После этого бегите по склону вниз, расстреливая по дороге картофель, к стоящей внизу консервной банке. Если вы все еще не собрали необходимого количества фруктов, тогда с помощью консервной банки запрыгивайте на платформы вверху экрана, там лежит много фруктов. Если с количеством фруктов у вас все в порядке, бегите мимо банки, спрыгивайте вниз и уничтожайте два желтых банана. Бегите дальше направо, карабкайтесь по стене наверх и бегите дальше направо, на соседнем экране лежит большая золотая эмблема. Все, третий уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

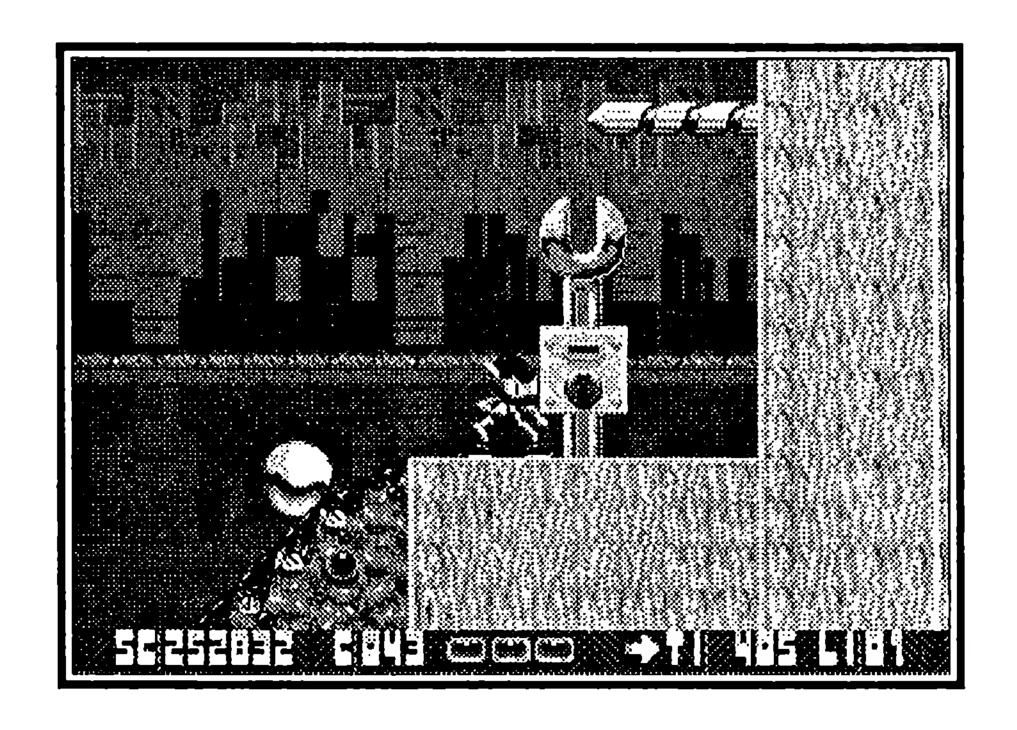


Четвертый уровень

В начале уровня собирайте все фрукты, находящиеся у вас над головой, затем бегите направо, разбивайте большую морковь и собирайте все выпавшие фрукты. Бегите



дальше направо, запрыгивайте на консервную банку, затем на платформу вверху экрана. Собирайте все фрукты на этой платформе, затем с помощью консервной банки запрыгивайте на платформу слева, где уничтожайте морковь и прыгайте по маленьким платформам направо. С последней из этих платформ падайте (но не вдоль стены, а немного в сторону) вниз, вы упадете на небольшую платформу, на которой лежит дополнительная жизнь. Берите ее и прыгайте с платформы вправо, вы приземлитесь на склон горы, по которому бегите вверх, не забывая собирать фрукты. Добравшись до самого верха, перепрыгивайте на соседнюю платформу, на которой собирайте все фрукты, и падайте вниз. Приземлившись, разбивайте две большие моркови и собирайте все фрукты, а затем разбивайте еще две большие моркови, расположенные немного левее. Собрав все фрукты, бегите направо, уничтожайте морковь и с помощью консервной банки запрыгивайте на платформу справа. Перепрыгивайте на соседнюю платформу с маяком, который и активируйте. Затем запрыгивайте на маленькую платформу справа, берите фрукт, лежащий на ней, и прыгайте на соседнюю маленькую платформу. С этой платформы осторожно, чтобы не удариться о шипы на платформе сверху, прыгайте вниз. Приземлившись, бегите направо и собирайте все фрукты, лежащие над консервной банкой, затем бегите по склону горы, расстреливая картофелины наверху. Слева от консервной банки будет проход вниз, где в конце длинного туннеля лежит несколько призов, но там очень много шипов и врагов, поэтому лучше не рисковать. Наверху уничтожайте желтый банан и разбивайте большую морковь, собирайте все выпавшие фрукты и бегите дальше налево. Расстреливайте желтый банан и прыгайте вниз; можно, конечно, пройти и по платформам наверху, но понизу безопаснее. Приземлившись, активируйте маяк и бегите направо, спрыгивайте вниз, где уничтожайте морковь. Бегите направо, берите фрукты и спрыгивайте вниз, где уничтожайте две моркови, затем бегите дальше. Перепрыгивайте через яму на соседний уступ справа, в углу которого находятся несколько шипов. Если вы все еще не собрали необходимого количества фруктов, тогда падайте в яму, там есть несколько тоннелей с фруктами. Если с фруктами все в порядке или не хватает трех-пяти штук, запрыгивайте на стену слева, карабкайтесь наверх и перепрыгивайте на платформу справа. По этой платформе бегите направо и, добежав до стены, запрыгивайте на нее и карабкайтесь наверх. Вы окажетесь перед склоном горы, по которому бегите вниз, по дороге расстреливая картофель, и, если надо, подбирайте фрукты, висящие над склоном. Добравшись до небольшой платформы посреди склона, уничтожайте две моркови, становитесь на ее правый край и прыгайте направо, на платформу вверху экрана. На этой платформе стоит маяк, который обязательно необходимо активировать, так как очень скоро вам предстоит бой с боссом этого мира. Активировав маяк, прыгайте с платформы вниз и вправо. Приземлившись, бегите направо за большое дерево, где вас ожидает босс этого мира — Большой банан. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним бегите обратно к

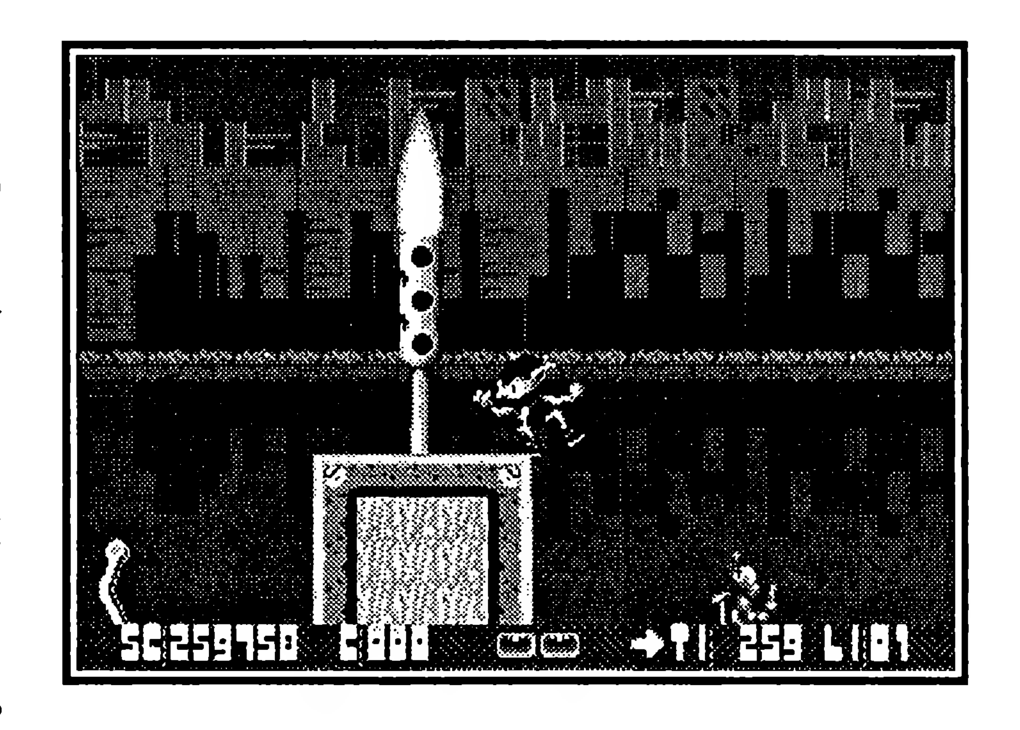


дереву, по веткам которого прыгайте вверх до тех пор, пока не увидите длинную ветку слева. Бегите по этой ветке налево и с ее конца запрыгивайте на платформу вверху экрана. С этой платформы прыгайте на маленькую платформу справа, а с нее на соседнюю, и так пока не попадете к ветке. Прыгайте на ветку и быстро не то скатитесь вниз, и весь подъем придется начинать сначала перепрыгивайте на ветку справа. По этой ветке бегите направо и с ее края перепрыгивайте на платформу справа. В правом углу этой платформы висит золотая эмблема, на которую и прыгайте. Все, четвертый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень в новой зоне.

Четвертая зона — Мир инструментов

В этой зоне вы должны собирать маленькие дрели, молотки, болты, гайки и масленки. Вашими врагами будут ожившие инструменты.

Первый уровень

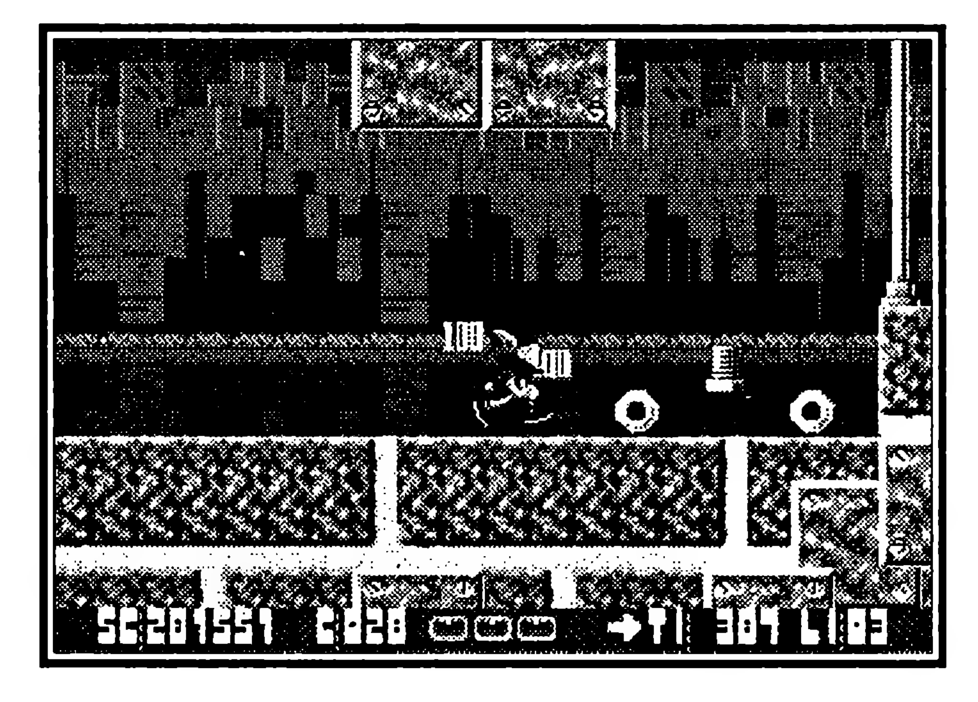


В начале уровня идите налево, запрыгивайте на стену и карабкайтесь на самый верх. Добравшись до верха, бегите налево мимо двух газовых горелок и берите дополнительную жизнь, лежащую за второй горелкой на платформе вверху экрана. Затем бегите дальше налево мимо еще двух горелок и, оказавшись перед пропастью, прыгайте налево и вниз. Приземлившись, активируйте маяк и бегите налево, уничтожайте несколько летающих болтов, дальше бегите налево и прыгайте по линии уступов наверх. Добравшись до платформы вверху, собирайте на ней все болты и гайки. На этом уровне очень важно собирать всю встреченную технику, так как ее очень мало. Собрав все, бегите налево, спускайтесь по уступам вниз и падайте в пропасть. Приземлившись, бегите налево и собирайте все масленки, висящие вдоль левого края экрана, затем бегите направо. Миновав газовую горелку, становитесь на обваливающиеся платформы, перекрывающие путь вниз, и ждите, пока упадете вниз. При падении обратите внимание на маленькие платформы, на которых лежат дрели, постарайтесь их взять. Долетев до самого низа, прыгайте в пропасть слева от вас, приземлившись, активируйте маяк. Затем бегите налево и падайте в пропасть слева, там висит большая дрель, а в самом низу лежат две дополнительные жизни. Далее выбирайтесь по стенам из ямы наверх, к маяку: справа вы увидите узкий туннель, в потолке которого висят шипы, туда заходить не надо, так как там нет ничего интересного, кроме кучи ловушек и врагов. Поэтому забирайтесь на стену, карабкайтесь по ней наверх и бегите направо: подождите, пока пушки в стене выстрелят, и запрыгивайте на маленькую платформу, с которой прыгайте направо. Вы попадете к небольшой нише, полной гаек и болтов, собирайте их и бегите обратно. По маленьким платформам прыгайте наверх, к нише, перекрытой двумя обваливающимися платформами, через которую вы попали сюда, и бегите направо. Миновав газовую горелку, карабкайтесь по рельсу вверх, перепрыгивайте на



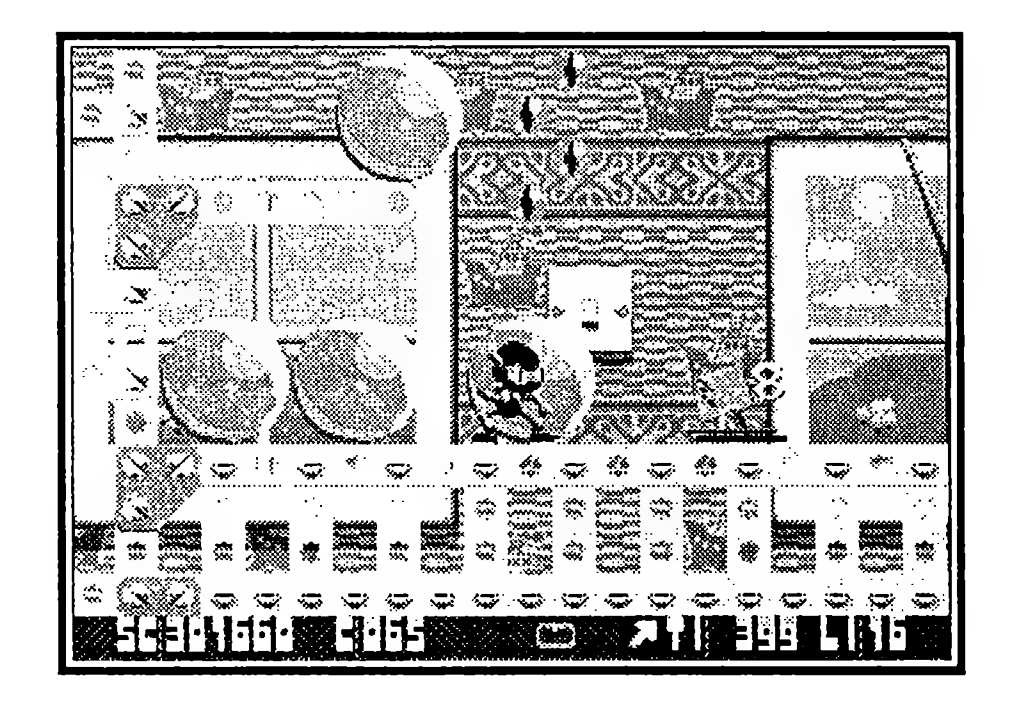
соседний рельс, на котором собирайте гайки. Затем падайте с правого края вниз, уничтожайте глазастого монстра и бегите в узкий проход справа. Бегите направо, вы попадете к обрыву, если у вас достаточно собранных инструментов, прыгайте направо, вы упадете на линию уступов, лесенкой ведущих вверх, на каждом уступе неподвижно лежит шарик от подшипника, так что уничтожить их легко. Если у вас не хватает инструментов, падайте вниз, там, на обваливающихся платформах, будет лежать еще с десяток инструментов. Собрав все с помощью больших бочек, использовав которые как батут, запрыгивайте на платформу вверху экрана, а с нее на стену слева, по которой ползите наверх и перепрыгивайте на лесенку с шариками от подшипников. Можно, конечно, и понизу бежать направо до тех пор, пока экран не перестанет двигаться, тогда с помощью бочки запрыгнуть на платформу, с которой прыгнуть на соседнюю платформу и дальше вверх. Но внизу много врагов и ловушек, поэтому лучше поверху. Уничтожив все шарики от подшипников, бегите наверх и направо: вы попадете на роликовую платформу, по которой бегите направо, пережидайте секиру и бегите дальше направо. Пережидайте вторую секиру и бегите дальше направо, там будет склон, ведущий вниз, с середины которого вы должны запрыгнуть на платформу справа, так как в конце спуска находятся шипы. С платформы прыгайте на стену справа, с верха которой прыгайте на платформу справа, а с нее на соседнюю платформу справа. Вверху вы увидите стену из дерева (желтого цвета), запрыгивайте на платформу, а затем на деревянную стену, по которой и карабкайтесь на самый верх, там будет золотая эмблема. Все, первый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Второй уровень



В начале уровня бегите направо, спрыгивайте в углубление внизу, где уничтожайте летающий болт, затем собирайте все инструменты и бегите направо. Уничтожайте летающий болт и берите молоток и дрель на платформе над землей, затем уничтожайте второй болт и собирайте технику со второй платформы. Бегите дальше, уничтожайте еще один болт, собирайте все с платформы и бегите вниз по склону, по дороге собирая масленки и расстреливая шарики от подшипника. Добежав до низа, бегите по склону справа наверх, где стоит маяк. Активировав маяк, ждите, пока уберется сверло на стене справа, тогда запрыгивайте на стену, карабкайтесь вверх на уступ, где берите две масленки и ждите, пока не спрячется сверло на стене справа. Тогда быстро карабкайтесь по стене вверх и бегите направо по дороге, берите несколько масленок и уничтожайте летающий болт. Затем, используя бочку как трамплин, собирайте инструменты, висящие вверху экрана, и, собрав все, прыгайте направо, на соседние бочки. С этих бочек прыгайте направо и, приземлившись, собирайте все инструменты, затем уничтожайте глазастого монстра, после чего бегите дальше. Запрыгивайте на платформу вверху, на которой активируйте маяк, и собирайте всю технику, затем бегите направо: вы увидите проем, ведущий вниз, по которому

летает болт, перепрыгивайте через него на платформу справа, где лежит множество инструментов. Собрав все, прыгайте на болт, уничтожив который, падайте вниз. Приземлившись, прыгайте налево, в нишу в стене, где лежит дополнительная жизнь, затем бегите направо по дороге, расстреливая шарики от подшипников. Добежав до синего рубанка, остановитесь, так как из дерева за рубанком выскочит гусеница, расстреливайте ее и бегите дальше. Прыгайте на первую бензопилу, затем на вторую, на ручке которой сразу же приседайте, иначе вас заденет сверло. Подождите, пока сверло спрячется, и запрыгивайте на стену, на которой висите и ждите, пока сверло вверху не спрячется, тогда прыгайте наверх и активируйте маяк. Затем, переждав, пока не спрячется сверло, падайте вдоль стены вниз, если спрыгнете в сторону, упадете на газовую горелку. Приземлившись, бегите направо мимо газовой горелки, за ней висит множество инструментов, которых вам должно хватить для полного заполнения (три нуля) счетчика предметов. Бегите дальше мимо второй горелки, за которой вас атакует гусеница, разобравшись с которой, прыгайте вниз, в пропасть. Приземлившись, ждите, пока не спрячется сверло, выскакивающее в узком тоннеле, и пробегайте мимо. Запрыгивайте на стену и ползите вверх до выскакивающего сверла, тогда перепрыгивайте на стену слева и ползите дальше наверх. Перепрыгивайте на стену справа, по которой карабкайтесь на самый верх, бегите направо и падайте в пропасть. По дороге можно уничтожить пару летающих болтов, приземлившись, пережидайте сверло и бегите направо. Вы попадете к точно таким же стенам со сверлами, что преодолевали несколько секунд назад, переправляйтесь по ним таким же способом, прыгая со стены на стену. Добравшись до верха, прыгайте вниз и, приземлившись, быстро бегите направо, иначе провалитесь в яму с шипами. Активируйте маяк и бегите дальше направо, вы увидите узкий проход с шипами на потолке, о которые вы ударитесь, если просто зайдете в проход. Преодолевать такие шипы надо так: бегите к ним и у самых шипов нажимайте на кнопку ↓, ваш герой накатом проедет под шипами. Миновав шипы, бегите дальше направо, уничтожайте глазастого монстра и преодолевайте шипы на потолке точно таким же способом. Преодолев шипы, расстреливайте летающий болт, бегите направо, расстреливайте еще два летающих болта, сразу же за которым висит большая золотая эмблема. Все, второй уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

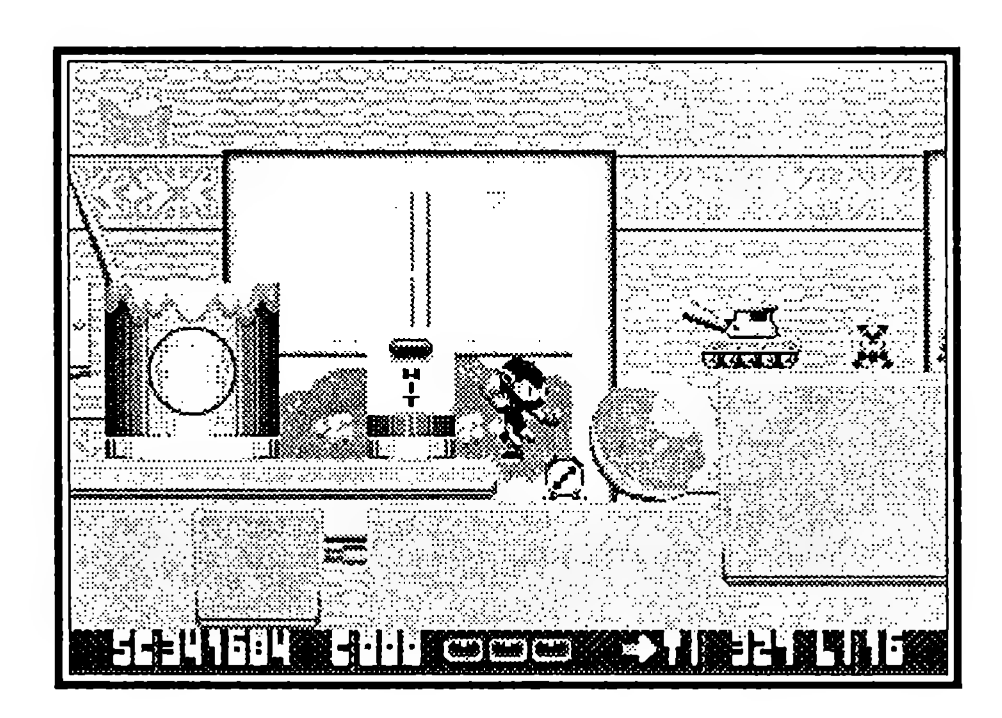


Третий уровень

В начале уровня собирайте все инструменты, лежащие на обваливающихся платформах, но не напоритесь на шипы под платформами. Затем карабкайтесь по стене вверх, бегите направо, запрыгивайте на начало бензопилы, с которой прыгайте на стену слева. Карабкайтесь по стене вверх, затем бегите направо, там лежит несколько молотков и дополнительная жизнь. Собрав все призы, бегите направо, прыгайте на соседнюю платформу, по которой бегите направо, далее запрыгивайте на маленькую



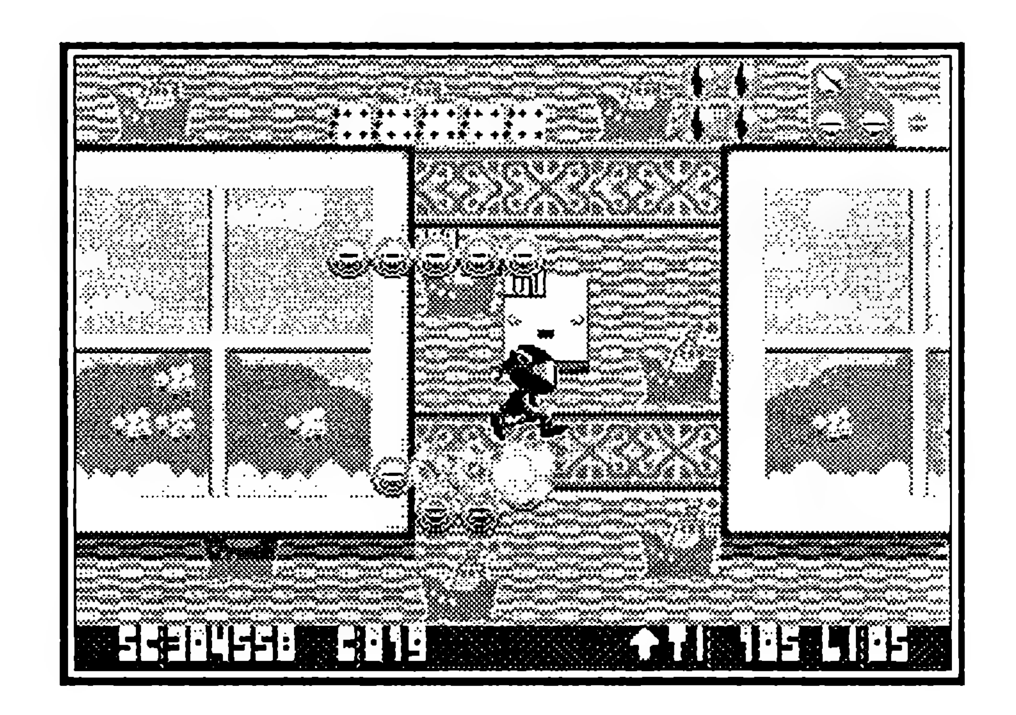
платформу, с нее прыгайте на соседнюю, где лежит временное бессмертие. Взяв бессмертие, прыгайте вниз и бегите по бензопиле вперед, активируйте маяк, стоящий за бензопилой, затем уничтожайте летающий болт и прыгайте вниз, в яму. Собирайте все инструменты, лежащие в яме, затем с помощью бочки вылезайте наверх и бегите направо. Уничтожайте глазастого монстра и два летающих болта, собирайте все инструменты, висящие над бочкой. Затем прыгайте на бочку и ждите, пока два сверла на стене справа не спрячутся, тогда быстро прыгайте на стену и карабкайтесь наверх. Бегите направо, перепрыгивайте на соседнюю платформу, где собирайте все молотки, затем бегите дальше направо по обваливающейся платформе, с края которой прыгайте направо. Вы упадете на склон горы, по которому бегите вверх, расстреливая шарики от подшипника. Добравшись до верха, бегите направо, уничтожайте летающий болт и прыгайте направо, вы упадете к маяку, около которого вас атакует глазастый монстр. Уничтожив монстра, активируйте маяк и бегите направо, расстреливайте два лежащих шарика от подшипника, за шариками будет деревянный участок пола со стоящим на нем зеленым рубанком. Здесь вас будет атаковать гусеница,поэтому остановитесь перед деревянным полом и ждите, пока она вылезет. Расстреляв гусеницу, уничтожайте летающий болт, бегите направо и уничтожайте катящийся на вас шарик от подшипника. Затем бегите по склону горы вниз, по дороге собирая масленки, до стены, по которой карабкайтесь вверх, собирая молотки, висящие вдоль стены. Добравшись до верха стены, бегите направо и падайте вниз, а не прыгайте, так как из потолка высовывается секира. Приземлившись, берите инструменты с маленькой платформы, затем падайте дальше вниз, по дороге уничтожайте болт, с которого, как с батута, прыгайте в правый угол, там висит временное бессмертие. Приземлившись, бегите направо, активируйте маяк, затем карабкайтесь по стене вверх, если вы взяли бессмертие, не обращайте внимание на сверло, если не взяли — пережидайте и ползите дальше вверх. Бегите направо, расстреливайте летающий болт, затем спрыгивайте вниз. Слева, в маленькой нише, лежит дополнительная жизнь, берите ее и бегите направо. Запрыгивайте на платформу вверху экрана, с которой прыгайте на соседнюю платформу. На этой платформе лежат несколько дрелей, которые и собирайте. Прыгайте по маленьким платформам направо до деревянной платформы, на которой лежит множество гаек и болтов, собирайте их. Затем перепрыгивайте через пролом в полу и бегите направо, там стоит маяк, который и активируйте. Если у вас достаточно инструментов, бегите по склону горы вниз, по дороге расстреливая шарики от подшипника. Если не хватает, то со склона запрыгивайте на платформу справа, там лежит множество масленок, берите их и падайте вниз, вы окажетесь в конце склона. В конце склона уничтожайте глазастого монстра и бегите мимо зеленых рубанков направо. Около бочки вас атакует глазастый монстр, уничтожайте его и бегите дальше, вас атакует еще один глазастый монстр, за которым на соседнем экране висит золотая эмблема, берите ее. Все, третий уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундо-



мере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Четвертый уровень

В начале уровня собирайте все инструменты, лежащие слева от вас, затем бегите направо, перепрыгивайте на соседнюю платформу, где собирайте все инструменты. Дальше перепрыгивайте на соседнюю роликовую платформу, над которой также висят инструменты. Собрав все, прыгайте на платформу справа, с нее прыгайте на маленькую платформу, с которой прыгайте на соседнюю платформу. Бегите по этой платформе направо и становитесь на проваливающиеся платформы, между которых лежат инструменты. Собирайте все и вдоль правой стены падайте вниз, где уничтожайте летающий болт, затем собирайте все гайки с платформы слева. Собрав все, перепрыгивайте на платформу справа, с которой прыгайте на стену, по ней карабкайтесь вверх. Забравшись наверх, активируйте маяк и ждите, пока не уберется сверло на стене справа, тогда запрыгивайте на стену и ползите вверх. На стене стойте и ждите, пока не спрячется сверло, вылезающее из стены под вами, тогда падайте вниз. Приземлившись, бегите направо по дороге, собирая инструменты, запрыгивайте на роликовую платформу, над которой висят две масленки. Взяв масленки, спрыгивайте вниз на уступ в стене, с которого прыгайте направо на платформу. Если вы промажете мимо платформы, попадете на газовую горелку. С платформы прыгайте вверх на другую платформу, с которой прыгайте вверх в нишу в стенке, там лежит дополнительная жизнь. Взяв жизнь, спускайтесь вниз и бегите направо по дороге, подбирая инструменты, до узкого проема в стене. Если у вас достаточно инструментов, бегите в комнату с шипами на стенах, в которой вас ожидает бой с боссом этого уровня — Отбойным молотком. Если не хватает, вернитесь немного назад к горелке и падайте в проем в полу пред ней, там, на роликовых платформах, лежит еще множество инструментов, вы без труда доберете необходимое количество. Затем запрыгивайте на стену в проем, через который вы падали вниз и бегите направо в комнату с шипами на стенах, сражаться с Отбойным молотком. После вашей победы бегите направо, падайте вниз и бегите направо, там, в углу небольшой комнатки, висит большая золотая эмблема. Все, четвертый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень в новой зоне.



Пятая зона — Мир игрушек

В этой зоне вы должны собирать различных кукол, мячи и плюшевых мишек. Вашими врагами будут различные ожившие игрушки. .

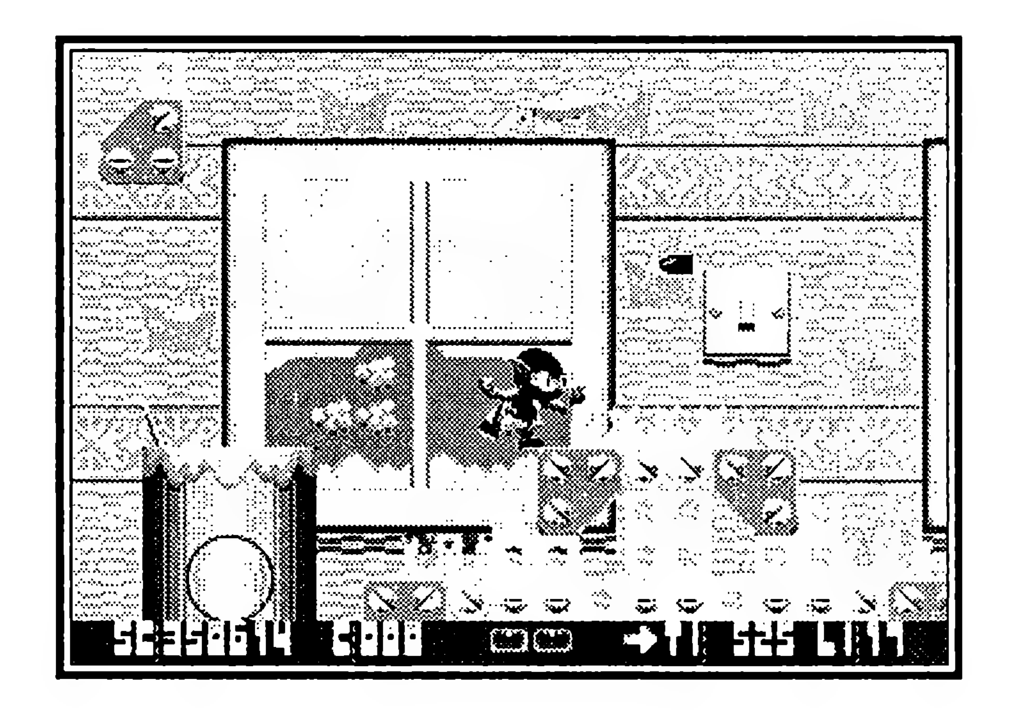
Первый уровень

В начале уровня бегите по склону горы налево вниз, расстреливайте мяч и собирайте все игрушки, висящие над склоном и внизу склона. Затем бегите дальше налево. уничтожайте юлу и бегите под кубиками, так вас не заденут бомбы, сброшенные само-



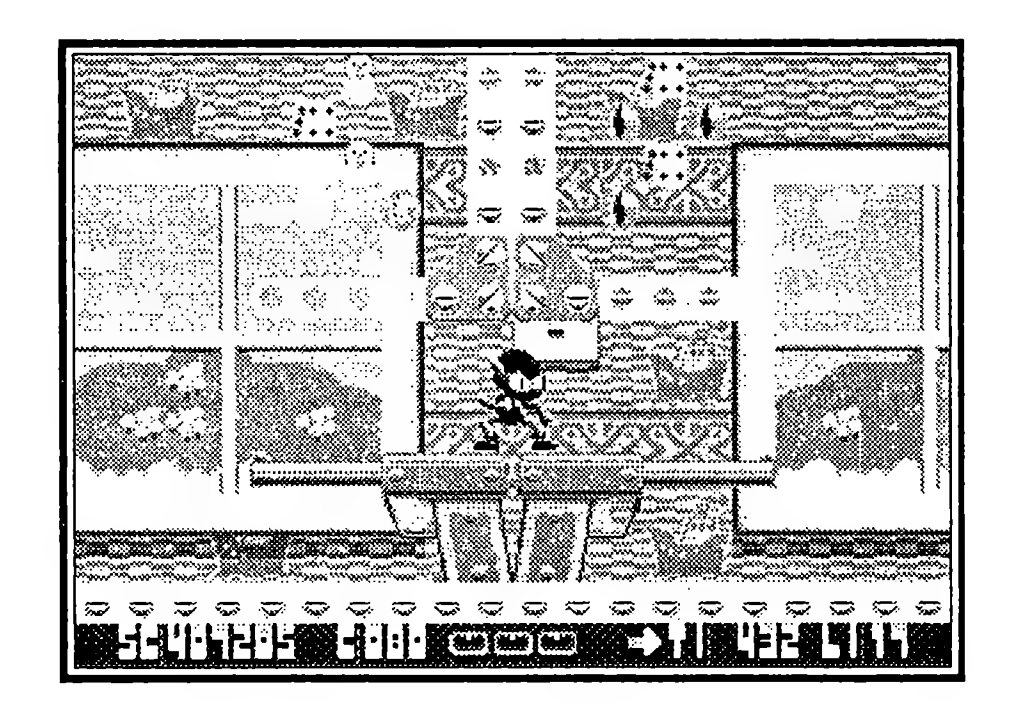
летом налево до пирамидки из кубиков, рядом с которыми лежит бесполезная (врагов-то нет) бомба. Собирайте все игрушки и запрыгивайте по левой стороне пирамиды из кубиков наверх, так как справа мотается волчок на веревке. С вершины пирамиды прыгайте вверх на платформу, на которой сразу же бегите налево, иначе попадете под второй волчок на веревочке. Собирайте все игрушки на платформе и, когда волчок опустится вниз, прыгайте на стену справа, по которой карабкайтесь наверх. Добравшись до верха, уничтожайте танк и прыгайте наверх по обваливающимся платформам, над которыми висит множество игрушек. С самой верхней обваливающийся платформы прыгайте на платформу справа, где стоит маяк, который и активируйте. Затем прыгайте направо по обваливающимся платформам, над которыми висит множество игрушек, на склон горы, по нему бегите наверх, расстреливая мячи. Соберите все игрушки и на правом склоне горы, затем бегите наверх горы, откуда запрыгивайте на стену слева и ползите по ней наверх. Добравшись до самого верха, бегите налево, расстреливайте двух заводных монстров, бегите дальше направо, уничтожайте два мяча и танк и бегите дальше. Перепрыгивайте через проем в полу, за которым собирайте все игрушки и прыгайте по платформам наверх. С верхней платформы запрыгивайте на стену слева и быстро, а то танк на платформе справа выстрелит в вас, карабкайтесь по ней наверх. Добравшись до самого верха, перепрыгивайте на платформу справа, где между кубиками лежат много игрушек, подобрав которые, вы наберете необходимое количество игрушек для успешного окончания уровня. Если не набрали, ничего страшного, впереди будет еще несколько мест с игрушками. Бегите направо, у проема с игрушками ждите, пока волчок на веревке не уйдет вверх, тогда перепрыгивайте на стену справа, по которой ползите вверх. Добравшись до верха, расстреливайте юлу и бегите направо, там будет еще один проем, в котором висят игрушки. Перепрыгивайте через проем, если надо, собирайте игрушки, уничтожайте атаковавшую вас юлу, бегите дальше направо, там, в конце платформы, висит золотая эмблема. Все, первый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Второй уровень



В начале уровня, если хотите, собирайте все игрушки, висящие над обваливающимися платформами, если не хотите мучиться, бегите направо, впереди будет еще куча игрушек. Расстреливайте юлу, затем еще одну и падайте вниз, уничтожайте мяч и бегите по склону горы вверх. Собирайте игрушки, висящие над вершиной горы, уничтожайте самолет и бегите по склону вниз. Добежав до низа, расстреливайте мяч и бегите направо по склону горы вверх, перепрыгивая через участки с шипами. За второй ямой с шипами лежит бомба, которая поможет вам справиться с мячами. Добравшись до верха, уничтожайте самолет и падайте вниз, по дороге собирая игрушки. Приземлившись, бегите направо, расстреливайте две юлы, собирайте игрушки и бегите дальше. Вы попадете к стене, слева от которой вверху висит огромное количество игрушек, собрав которые,

вы выполните задание по сбору игрушек на этом уровне. Сверху над игрушками на проваливающейся платформе лежит кукла панды. Собрав все, запрыгивайте на стену, ползите вверх, затем бегите направо, по дороге можно собрать еще игрушек, лежащих на кубиках вверху, и, добежав до обрыва, падайте вниз. Приземлившись, бегите направо, расстреливайте мяч, активируйте маяк и берите лежащие за маяком часы. Затем уничтожайте подъехавший справа танк и бегите дальше направо. Запрыгивайте на стену, по которой ползите наверх, перепрыгивайте на соседнюю стену, добравшись до верха которой, бегите направо. Падайте вниз, там, в нише, лежит множество призов, среди которых есть временное бессмертие. Взяв все призы, бегите направо, уничтожайте четыре юлы и берите дополнительную жизнь, висящую на обваливающейся платформе вверху экрана. Взяв жизнь, бегите направо, карабкайтесь по стене наверх, перебравшись через стену, прыгайте вниз и бегите направо. Перед пропастью перепрыгивайте на платформу справа, на которой вас атакует самолетик. Можно, конечно, спрыгнуть вниз и бежать понизу, но там будет очень длинная линия из шипов, переправляться по которой надо, прыгая с одного мяча на другой. Если вы попадете в ритм появления мячей, то легко переправитесь через линию шипов, но если оступитесь где-нибудь на середине, потеряете жизнь, так как линия очень длинная, добежать до конца не получится. Поэтому безопаснее прыгать по платформам вверху. Перепрыгивайте на соседнюю платформу, на которой быстро берите бомбу, которая взорвет подлетающий к вам самолет. Прыгайте по платформам дальше направо; если не успеете уничтожить самолетик до того, как он начнет бомбить вас, прячьтесь под кубиками на платформах. Добравшись до платформы с краской, падайте вниз, бегите направо, уничтожайте танк, стоящий в узком тоннеле, и бегите по этому тоннелю направо. Уничтожайте еще один танк, спрыгивайте вниз, уничтожайте юлу и бегите дальше направо. Осторожно, чтобы не попасть на шипы, торчащие посередине стены, запрыгивайте на стену и карабкайтесь по ней наверх. Добравшись до верха, бегите направо, запрыгивайте на банку с краской, за которой будет небольшая пирамида из шипов, перебраться через которую можно, прыгнув на красный уголок. Когда вы прыгнете на уголок, вас атакует самолетик, уничтожайте его, перепрыгивайте через пирамиду шипов и бегите дальше. Вы увидите узкий проход с шипами на потолке, о которые вы ударитесь, если просто зайдете в проход. Преодолевать такие шипы надо, как и в прошлой зоне, накатом (бегите к ним и у самых шипов нажимайте на кнопку ↓). Миновав шипы, бегите дальше, там, в углу, висит большая золотая эмблема. Все, второй уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

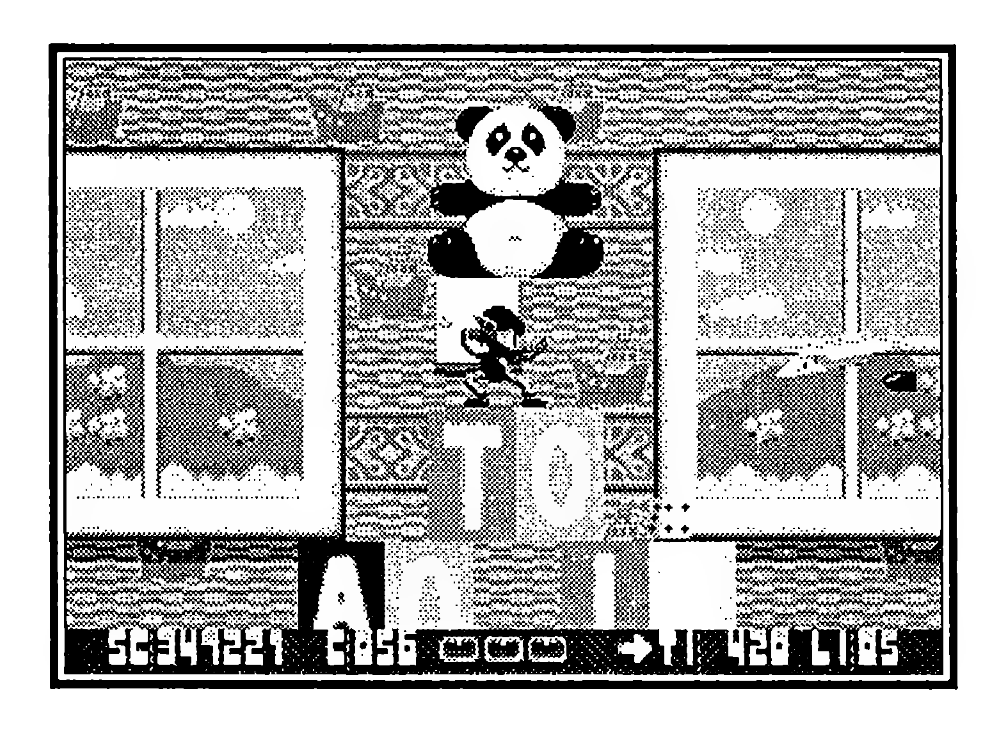


Третий уровень

В начале уровня подпрыгивайте и собирайте все игрушки у вас над головой, потом бегите направо, расстреливайте юлу и бегите дальше. Расстреливайте танк и прыгайте вверх по пирамиде из кубиков, по дороге собирая игрушки. В самом верху пирамиды бе-

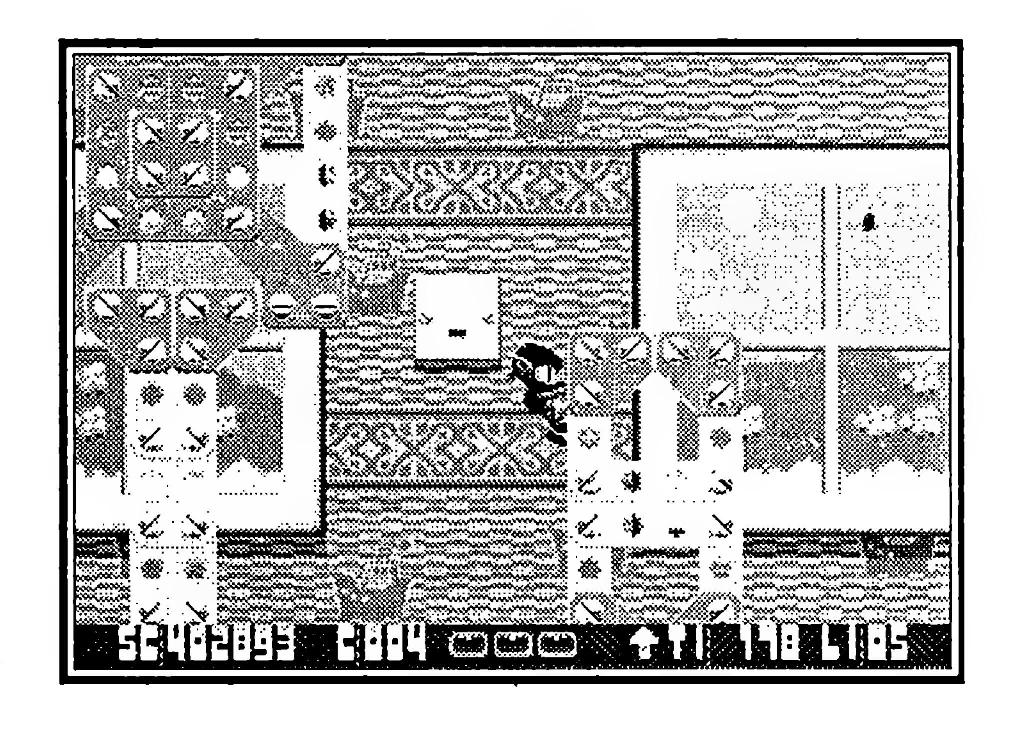


рите большую куклу панды и быстро спрыгивайте вниз, иначе вас атакует самолет. Внизу пирамиды уничтожайте еще один танк и бегите направо к склону горы, по которому бегите вниз. Расстреливайте два мяча, собирайте игрушки, висящие над склоном, и, спустившись в самый низ, бегите направо. Уничтожайте юлу и бегите дальше направо, там, в углу под платформой, лежит еще множество игрушек. Собрав все, запрыгивайте на платформу вверху и бегите по ней направо, запрыгивайте на стену и ползите на самый верх, по дороге собирая игрушки, висящие вдоль стены. Забравшись на самый верх стены, прыгайте налево, на платформу, где стоит маяк. Активируйте маяк, прыгайте обратно на стену, перелезайте через стену и падайте вниз. Приземлившись, расстреливайте мяч, бегите направо, прыгайте по кубикам вверх и собирайте все игрушки, висящие в проеме вверху. Затем карабкайтесь по стене вверх, расстреливайте юлу и запрыгивайте на платформу вверху экрана, на которой стоит маяк. Активировав маяк, спрыгивайте вниз и бегите направо, спрыгивайте на платформу внизу, на которой расстреливайте юлу и бегите по склону горы вверх. Добравшись до самого верха, расстреливайте еще одну юлу и берите большую куклу, лежащую на платформе слева, затем бегите дальше направо. Собирайте игрушки, прыгайте вниз и бегите под кубиками, так вас не заденут бомбы, сброшенные с самолета направо. Уничтожайте танк, собирайте игрушки, висящие за ним, и бегите дальше. Расстреливайте юлу, запрыгивайте в проем вверху и бегите направо под банками с краской к склону горы. Бегите по склону вниз, по дороге расстреливая мячи, и с края склона просто падайте вниз, а не прыгайте, так как справа торчат шипы, и вы можете напороться на них. Приземлившись, расстреливайте заводного монстра и бегите дальше направо, расстреливайте юлу и, если хотите, берите большую куклу панды, висящую над платформой вверху. Бегите по склону горы вверх, расстреливайте мяч и с вершины горы прыгайте на платформу слева. На платформе уничтожайте юлу, за которой собирайте игрушки, которых вам должно хватить для успешного прохождения уровня. Бегите налево, запрыгивайте в проем вверху и уничтожайте юлу на платформе справа, затем бегите по этой платформе направо, уничтожайте танк и, если надо, берите еще игрушки, лежащие в правом конце платформы. Затем запрыгивайте в проем вверху и бегите по платформе налево, по дороге уничтожая два танка, за которыми вас атакует самолетик. Разобравшись со всеми врагами, бегите дальше налево, где в углу этой платформы висит золотая эмблема, которую и берите. Все, третий уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.



Четвертый уровень

В начале уровня быстро спрыгивайте с платформы вниз, иначе вас ударит мяч, и бегите направо. Запрыгивайте на платформу вверху, собирайте все игрушки на ней, затем по стене ползите вверх. Перепрыгивайте на платформу слева, уничтожайте юлу и собирайте все игрушки, висящие над платформой, затем падайте вниз. Бегите направо,



запрыгивайте на стену, с которой прыгайте на платформу слева, где собирайте все игрушки, затем возвращайтесь на стену и карабкайтесь по ней наверх. Запрыгивайте на пирамиду из кубиков, на которой собирайте все игрушки и прыгайте на верх пирамиды. С вершины пирамиды прыгайте на платформу справа, в конце которой будет стена, по ней карабкайтесь на самый верх. Добравшись до верха, бегите по склону горы вниз, у подножья стоит маяк, который и активируйте. Вверху, на платформе над маяком, лежит большая кукла панды, берите ее и прыгайте вниз. Бегите направо по склону горы вверх, по дороге расстреливая мячи, и, добравшись до вершины, бегите по правому склону вниз. Добравшись до низа, запрыгивайте на платформу вверху, где собирайте все игрушки, затем спускайтесь вниз и падайте в пропасть справа. Приземлившись, бегите налево, уничтожайте юлу и собирайте все игрушки, затем бегите дальше налево. Расстреливайте танк, собирайте игрушки, висящие в нише наверху, и бегите дальше налево. Падайте пропасть слева, вы приземлитесь на вершину горы, не торопитесь бежать направо, а вначале запрыгните вверх и влево на платформу, вверху которой висит дополнительная жизнь. Берите ее и спускайтесь вниз, с левого края горы падайте вдоль стены вниз (если полетите в сторону, напоретесь на шипы), там лежит бессмертие, которое охраняет мяч. Взяв бессмертие, возвращайтесь по стене на вершину горы, бегите направо по склону вниз, по дороге расстреливая мячи. С края склона падайте вниз и бегите налево до обрыва, с края которого прыгайте на платформу слева, там стоит маяк. Активируйте маяк и собирайте игрушки, висящие над маяком, затем падайте вниз, в пропасть. Приземлившись, бегите направо, на соседнем экране вас ожидает босс этого уровня — Робот. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы бегите направо, перелезайте через стену и бегите дальше направо, затем по склону горы вниз. Спустившись, прыгайте направо, на платформу в угол экрана, на которой собирайте все игрушки, затем падайте в проем внизу. Приземлившись, активируйте маяк и бегите направо к обрыву, с которого падайте вниз. Бегите налево, уничтожайте две юлы и собирайте все игрушки, висящие за ними. Бегите дальше налево, уничтожайте юлу и собирайте игрушки, затем бегите дальше налево, расстреливайте еще одну юлу и карабкайтесь по стене наверх. С верха стены прыгайте налево, на соседнюю платформу, с которой прыгайте на стену слева и карабкайтесь по ней наверх. Добравшись до верха, падайте в пропасть слева, затем забирайтесь на стену слева и ползите по ней наверх. Оттуда прыгайте налево, на платформу, по которой бегает юла. Если у вас не хватает большого количества игрушек (больше десятка), прыгайте на платформу справа, там лежат еще игрушки. Если с количеством игрушек у вас все в порядке или не хватает пары штук, запрыгивайте в проем вверху и бегите направо. Уничтожайте два танка, бегите дальше направо и падайте в пропасть. Если надо, собирайте игрушки в нише внизу и справа, затем запрыгивайте на стену и ползите наверх. Добравшись до верха, перепрыгивайте на стену слева, а оттуда прыгайте на платформу справа, над которой висит золотая

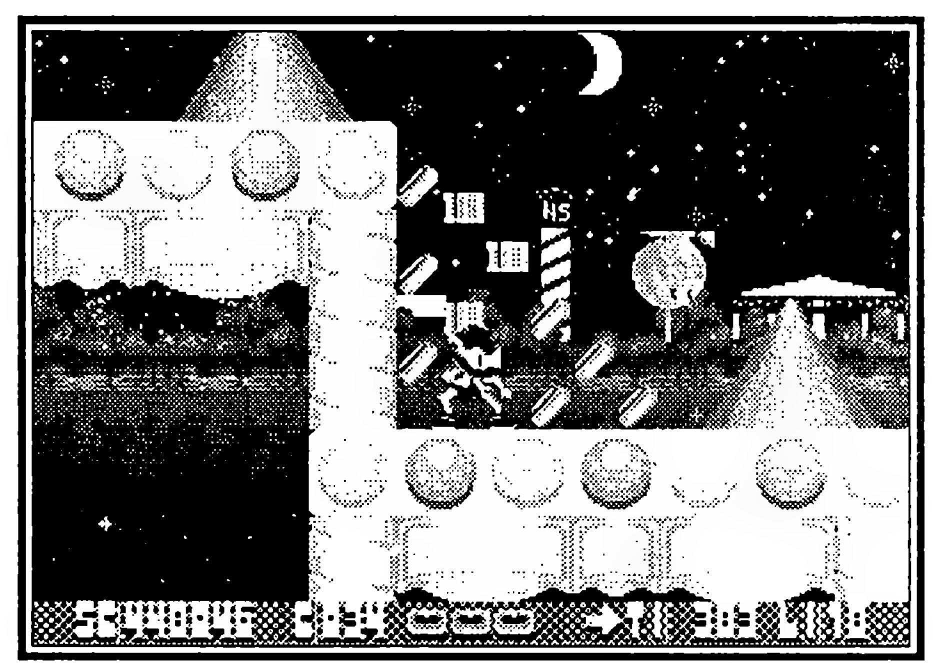


эмблема, на нее и прыгайте. Все, четвертый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень в новой зоне.

Шестая зона — Парк аттракционов

В этой зоне вы должны собирать такие предметы: гамбургеры, хот-доги, сахарную вату, маленьких уток и коричневые мешочки. Вашими врагами будут различные ожившие атрибуты парка аттракционов.

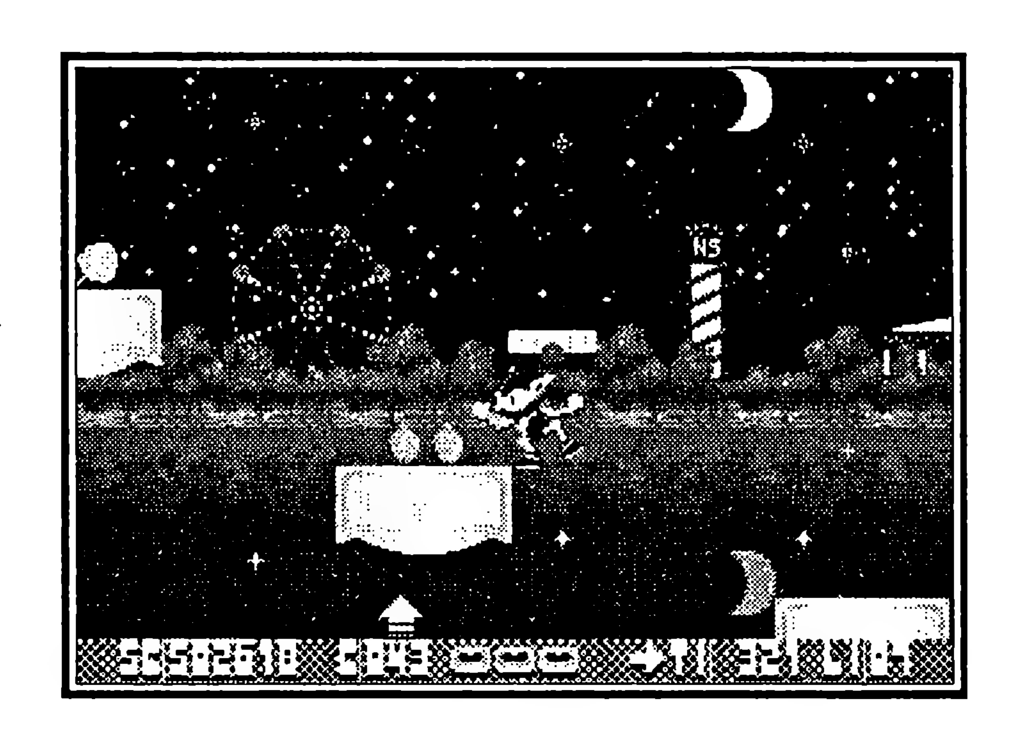
Первый уровень



В начале уровня собирайте все гамбургеры, находящиеся у вас над головой, затем бегите направо, падайте вниз, по дороге собирая все предметы парка аттракционов, и, приземлившись, уничтожайте два молотка. Бегите направо, расстреливайте две сахарные ваты и, добежав до стены, запрыгивайте на нее и ползите вверх. Добравшись до верха, уничтожайте прыгающий горшок, собирайте все предметы и бегите направо. Спрыгивайте на уступ вниз, уничтожайте прыгающий горшочек и собирайте все предметы, затем спрыгивайте на уступ вниз. Уничтожайте прыгающий горшочек и собирайте все предметы, затем спрыгивайте на уступ вниз, где опять уничтожайте горшочек и собирайте все предметы. Затем прыгайте вниз, уничтожайте очередной прыгающий горшочек и активируйте маяк, стоящий рядом. Бегите направо, уничтожайте два молотка и бегите дальше направо, по дороге собирая все предметы. Уничтожайте две сахарных ваты, бегите направо, собирая все призы, висящие вверху экрана, до обрыва справа. Вы окажетесь перед ямой с водой, переправиться через которую можно на большой желтой утке, плавающей в воде. Стойте и ждите, пока к вам подплывет утка, и запрыгивайте на нее. Стойте и ждите, пока не доедете до правого края платформы, с которой уничтожайте сахарную вату. Бегите дальше направо, уничтожайте три молотка и запрыгивайте на платформу справа, на которой стоит маяк. Активировав маяк, запрыгивайте на платформу вверху, а оттуда на платформу слева, там стоят несколько аквариумов с золотыми рыбками. Взяв все призы, спускайтесь вниз, бегите направо, пережидайте, пока мешок с поп-корном выстрелит, и бегите дальше. Если вы все еще не собрали необходимого количества предметов (что очень странно), вверху висит множество маленьких уток. Бегите дальше направо мимо двух мешков с поп-корном к стене и очень быстро стреляйте в ее нижнюю часть, она исчезнет. Быстро бегите в открывшийся проход направо к другой стене, по которой также стреляйте. По этой стене стрелять необходимо максимально близко к стене, иначе она не исчезнет. Уничтожив стену, проходите в открывшийся проход и бегите дальше вправо. Расстреливайте еще одну стену и бегите дальше направо, вы попадете к двум небольшим стенам, одна из которых перекрывает проход на платформе вверху, другая внизу. Запрыгивайте на платформу вверху, расстреливайте стену и пробегайте в открывшийся проход. Запрыгивайте на платформу слева, расстреливайте еще одну стену, за которой уничтожайте молоток, и бегите в открывшийся проход. Берите часы,

запрыгивайте на платформу справа, на которой активируйте маяк. Бегите направо, перепрыгивайте на соседнюю платформу, уничтожайте прыгающий горшочек и бегите направо, там будет золотая эмблема. Все, первый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Второй уровень

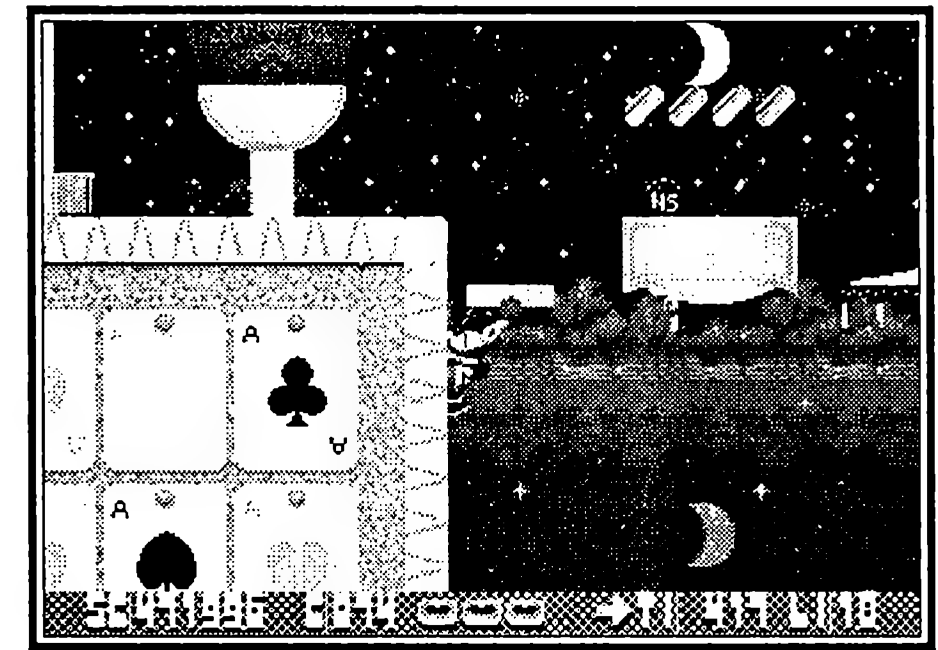


В начале уровня запрыгивайте на платформу вверху экрана, над которой висит множество предметов парка аттракционов. Собрав все, бегите направо, запрыгивайте на стену, с вершины которой перепрыгивайте на стену слева, по которой ползите на самый верх. Добравшись до верха, бегите налево, расстреливайте молоток и собирайте все предметы. Затем запрыгивайте на платформу вверху, а с нее на стену справа, по которой ползите наверх. Добравшись до верха, уничтожайте прыгающий горшок и собирайте все предметы, лежащие слева на платформах. Собрав все, бегите налево, пережидайте пакет с поп-корном, уничтожайте еще один прыгающий горшочек, за которым активируйте маяк. Затем запрыгивайте на стену и падайте вниз, вы окажетесь на батуте, по которому бегают две воздушных ваты. Уничтожить их поможет бомба, висящая среди других предметов вверху экрана, берите ее, затем спокойно собирайте все предметы и прыгайте на правую стенку. Над этой стенкой вверху висит аквариум с золотой рыбкой, берите его и падайте вниз направо. Приземлившись, собирайте все предметы, уничтожайте прыгающий горшок и собирайте всех маленьких уток в правом углу экрана, этого должно вам хватить для полного заполнения (три нуля) счетчика предметов. Если не хватает, ничего страшного, впереди будет еще множество предметов. Запрыгивайте на стену справа, с которой прыгайте на платформу вверху и на платформу слева, где берите часы. Затем спрыгивайте на платформу внизу и бегите направо, с ее края запрыгивайте на платформу справа. С этой платформы прыгайте на соседнюю платформу, с которой прыгайте на стену, вверху стены висит дополнительная жизнь, берите ее и ползите по стене вниз. Добравшись до низа стены, ждите, когда к вам подплывет большая утка, запрыгивайте ей на спину и езжайте налево, по дороге собирая гамбургеры. Доехав до платформы, прыгайте на нее, уничтожайте сахарную вату и активируйте маяк, стоящий посередине платформы. Бегите по платформе налево, с ее края прыгайте максимально налево, вы приземлитесь на большую утку, с которой прыгайте налево на платформу, по которой бегите налево. С края платформы прыгайте вниз, в пролом в полу, и в полете держите кнопку ➔, иначе приземлитесь на пакет с поп-корном. А так вы приземлитесь на платформу справа, на которой уничтожайте прыгающий горшок и бегите дальше направо. Расстреливайте сахарную вату и, если вы все еще не собрали необходимого количества предметов (что очень странно), на платформах вверху лежит еще пара десятков хот-догов. Бегите дальше направо, уничтожайте сахарную вату, запрыгивайте на стену, по которой ползите вверх, там, в углу, висит большая золотая эмблема. Все, второй уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере

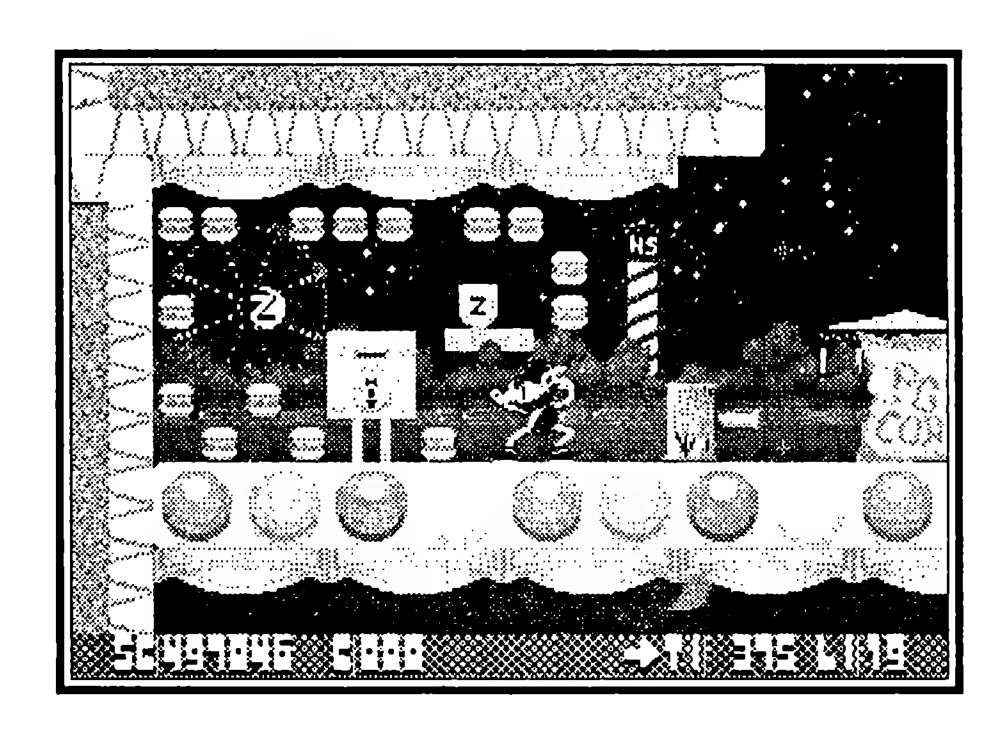


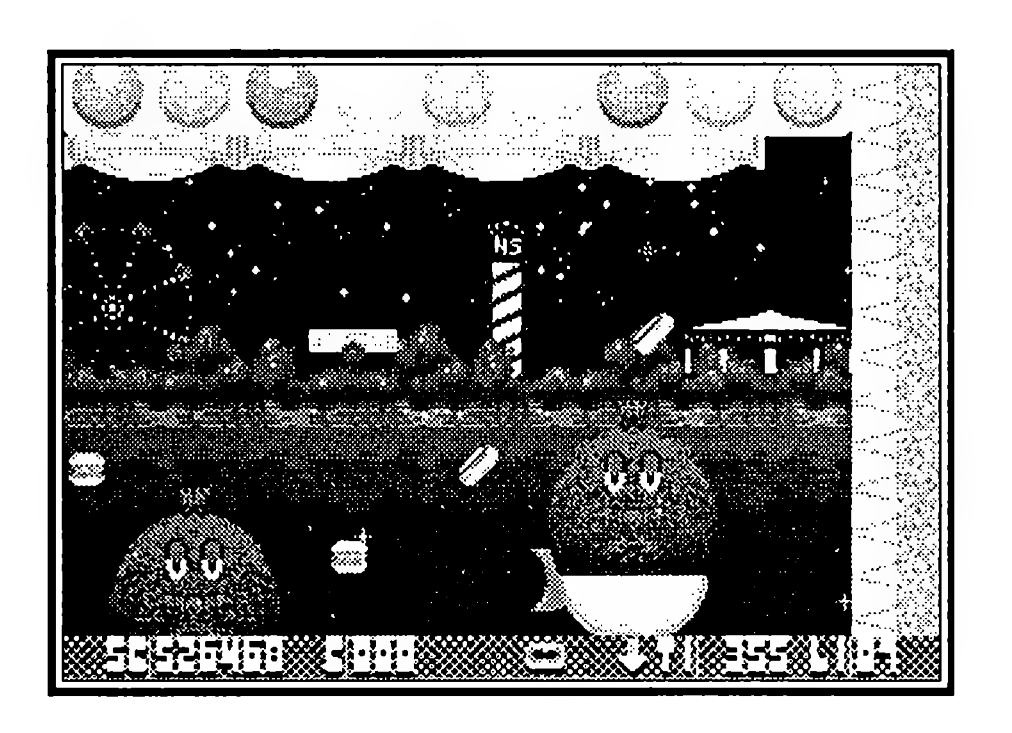
перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

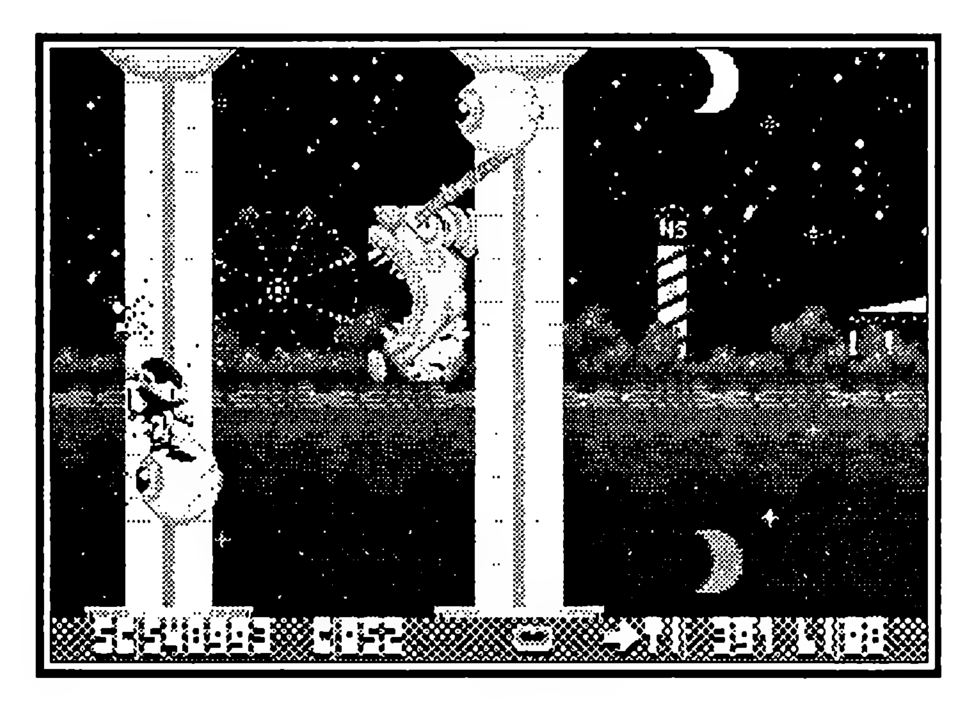
Третий уровень



В начале уровня собирайте все гамбургеры, находящиеся у вас над головой, затем бегите направо и прыгайте по уступам вверх, по дороге уничтожайте молоток, бегите дальше. Пережидайте, пока выстрелит пакет с поп-корном, затем запрыгивайте на стену, по которой ползите по стене наверх. С верха стены прыгайте направо вниз, собирайте все предметы, запрыгивайте на стену и ползите вверх. С вершины стены падайте вниз, там стоит маяк, активируйте его и бегите направо. Уничтожайте два молотка и собирайте все предметы, затем бегите дальше. Перепрыгивайте через воду на платформу, затем перепрыгивайте на стену и ползите по ней вверх. Добравшись до верха, прыгайте налево, на маленькие платформы, на которых собирайте предметы. Если со второй платформы прыгнуть вниз, вы попадете на маленькую платформу, на которой стоит пакет с поп-корном и лежат две дополнительных жизни. Быстро хватайте их и прыгайте на платформу вверху, затем прыгайте направо на большую платформу. На этой платформе активируйте маяк и бегите по склону вниз, расстреливая молотки, и собирайте предметы. Спустившись, пережидайте, пока выстрелит пакет с поп-корном, и запрыгивайте на стену, по которой ползите вверх. Забравшись наверх, уничтожайте сахарную вату и собирайте все предметы, затем бегите направо с края платформы, прыгайте направо на маленькую платформу с нее на соседнюю платформу. С этой платформы прыгайте на платформу с двумя молотками, расстреливайте их и бегите по этой платформе направо. С края прыгайте направо, иначе попадете на пакет с поп-корном, бегите направо, у обрыва прыгайте направо на стену, по которой ползите вверх. Добравшись до верха, прыгайте направо на батут, по которому, прыгая, собирайте все предметы и дополнительную жизнь. Затем прыгайте на стену справа, карабкайтесь наверх и прыгайте направо. Вы приземлитесь на маленькую платформу, под которой стоит маяк, активируйте его. Если вы все еще не собрали необходимого количества предметов, тогда бегите по склону горы вниз, расстреливайте молотки и собирайте предметы. Затем у края склона прыгайте вверх, иначе напоретесь на шипы, бегите направо, там будет платформа, с которой прыгайте налево, на линию из платформ, ведущих вверх. Если с предметами все в порядке или не хватает трех-пяти штук, запрыгивайте на платформу над маяком, с нее прыгайте направо на платформу, на которой лежат еще несколько предметов. Подобрав их, прыгайте направо, на платформу с пакетом поп-корна, пережидайте, пока







он выстрелит, и пробегайте мимо. Запрыгивайте на маленькую платформу справа, с которой прыгайте направо и вниз. Вы приземлитесь на платформу, на которой уничтожайте прыгающий горшок и прыгайте по линии из платформ, ведущих вверх. В конце этой линии на последней из платформ висит золотая эмблема, которую и берите. Все, третий уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Четвертый уровень

В начале уровня прыгайте направо, на линию из маленьких платформ, на которых собирайте все предметы. Затем с последней из платформ прыгайте вниз, уничтожайте два молотка и бегите дальше налево. Запрыгивайте на стену, по которой карабкайтесь наверх, где уничтожайте сахарную вату и активируйте маяк. Затем собирайте все предметы, висящие над маяком, бегите направо и спрыгивайте вниз. Бегите налево по дороге, собирайте все предметы и берите аквариум с золотой рыбкой, затем возвращайтесь обратно и поднимайтесь наверх. Запрыгивайте на платформу слева, перепрыгивайте через воду и запрыгивайте на стену, по которой ползите наверх. Со стены перепрыгивайте на платформу справа, где на соседнем экране вас ожидает босс этого уровня — Голова клоуна. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним бегите направо, собирайте все предметы в нише внизу, затем уничтожайте прыгающий горшок и запрыгивайте на платформу вверху. Собирайте на ней все предметы и запрыгивайте на платформу вверху, где также собирайте все предметы. Затем запрыгивайте на стену справа, карабкайтесь по ней наверх и, добравшись до верха, бегите направо. Бегите по склону горы вниз, расстреливайте два молотка и собирайте предметы, висящие вдоль склона горы. Затем запрыгивайте на платформу внизу склона, где лежит множество предметов, которых вам должно хватить для полного заполнения (три нуля) счетчика предметов. Если не хватило, перебегите немного направо, там висят еще несколько гамбургеров, берите их и бегите обратно на склон горы, с середины которого прыгайте на платформу справа от склона. С нее прыгайте на стену справа и карабкайтесь наверх, запрыгивайте на платформу справа, где стоит мешок с поп-корном. Не бойтесь, этот мешок не стреляет, так что просто бегите мимо, расстреливайте молоток и бегите дальше направо. Запрыгивайте на платформу слева, на ней лежат несколько маленьких уток, если надо, запрыгивайте на соседнюю платформу, где лежат еще несколько предметов. Затем возвращайтесь на первую платформу, с которой прыгайте направо, на платформу вверху, по которой бегите направо. В конце

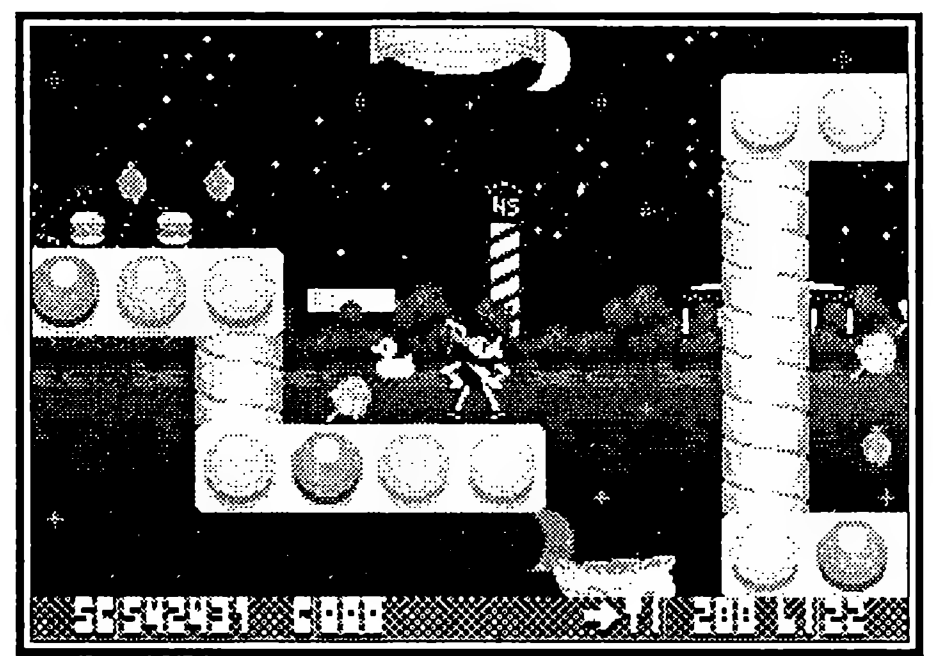


этой платформы висит золотая эмблема, прыгайте на нее. Все, четвертый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень в новой зоне.

Седьмая зона — Тропический мир

В этой зоне вы должны собирать различные экзотические цветы, дольки арбузов и другие экзотические фрукты. Вашими врагами будут различные ожившие цветы и раковины.

Первый уровень



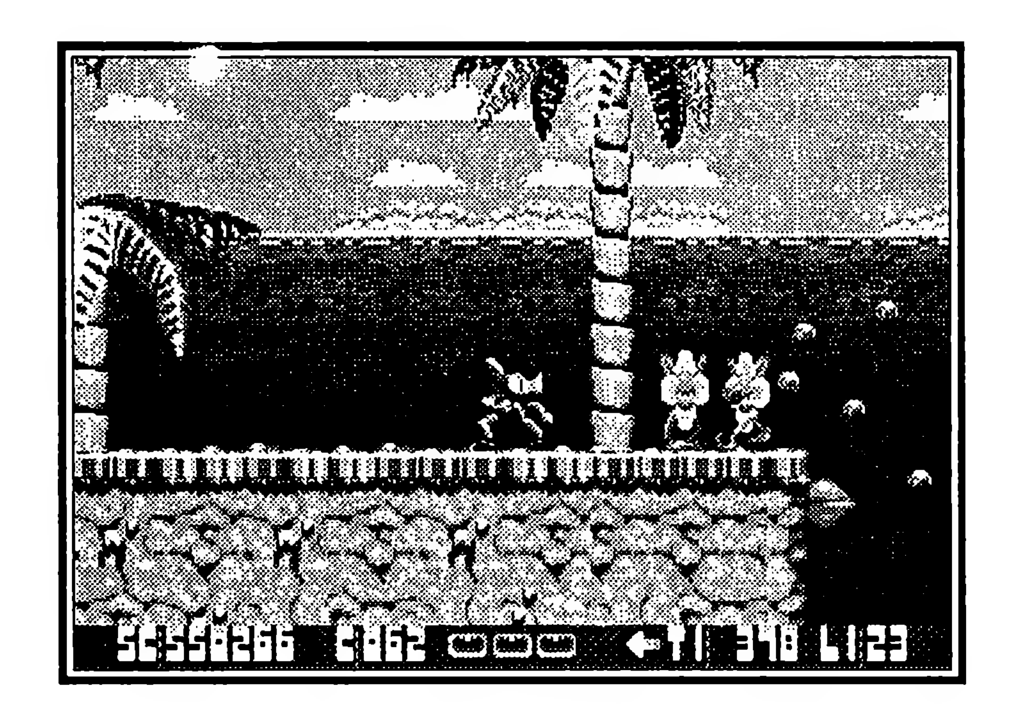
В начале уровня уничтожайте два зеленых лимона, затем собирайте все фрукты, находящиеся у вас над головой. Затем бегите направо по склону горы вверх, расстреливайте вращающийся цветок на платформе справа и запрыгивайте на эту платформу. Бегите направо, расстреливайте два зеленых лимона и собирайте все фрукты у вас над головой. Бегите направо, запрыгивайте на платформу, по стене которой ползает моллюск, и берите бомбу. Затем запрыгивайте на небольшую платформу вверху и прыгайте вверх, там висит дополнительная жизнь, берите ее и бегите направо, активируйте маяк и бегите направо. Спускайтесь по склону горы вниз, по дороге собирая фрукты, и запрыгивайте на платформу справа, на которой уничтожайте два бегающих цветка и бегите направо. На краю платформы расстреливайте моллюска и запрыгивайте на стену справа, вдоль которой висят фрукты. Собрав все фрукты, падайте вниз и быстро хватайте бессмертие, так как слева находится вращающийся цветок, а справа прыгают два зеленых лимона. Расстреливайте всех врагов, собирайте все цветы и бегите направо, спускайтесь по склону вниз, где уничтожайте вращающийся цветок. Собирайте все фрукты, уничтожайте цветок на платформе вверху и запрыгивайте на эту платформу. На платформе берите часы и бегите направо по склону горы вниз, по дороге собирая фрукты, где стоят еще одни часы. Взяв часы, уничтожайте бегающий цветок на склоне внизу, затем спрыгивайте туда и активируйте маяк. Затем осторожно спускайтесь по склону вниз, так как у подножья склона на стене висят два моллюска. Расстреливайте моллюсков, собирайте цветы и бегите по склону горы вверх. По дороге вверх вас атакуют два зеленых лимона, справиться с которыми помогут четыре бомбы, висящие над склоном горы. Добравшись до верха, перепрыгивайте через шипы и расстреливайте бегающий цветок. Бегите налево, осторожно перепрыгивайте через шипы, так как немного правее на потолке также висят шипы, уничтожайте два зеленых лимона и собирайте все цветы. Этих цветов вам должно хватить для полного заполнения (три нуля) счетчика предметов. Если не хватило, ничего страшного, впереди еще много фруктов. Бегите налево, перепрыгивайте через яму, за которой расстреливайте вращающийся цветок и бегите дальше налево. Расстреливайте бегающий цветок на платформе вверху и собирайте на ней все фрукты, затем прыгайте налево. Приземлившись, расстреливайте бегающий цветок слева, затем, если у вас не хватает фруктов, спрыгивайте в яму справа, в которой лежит множество долек арбуза. Собрав



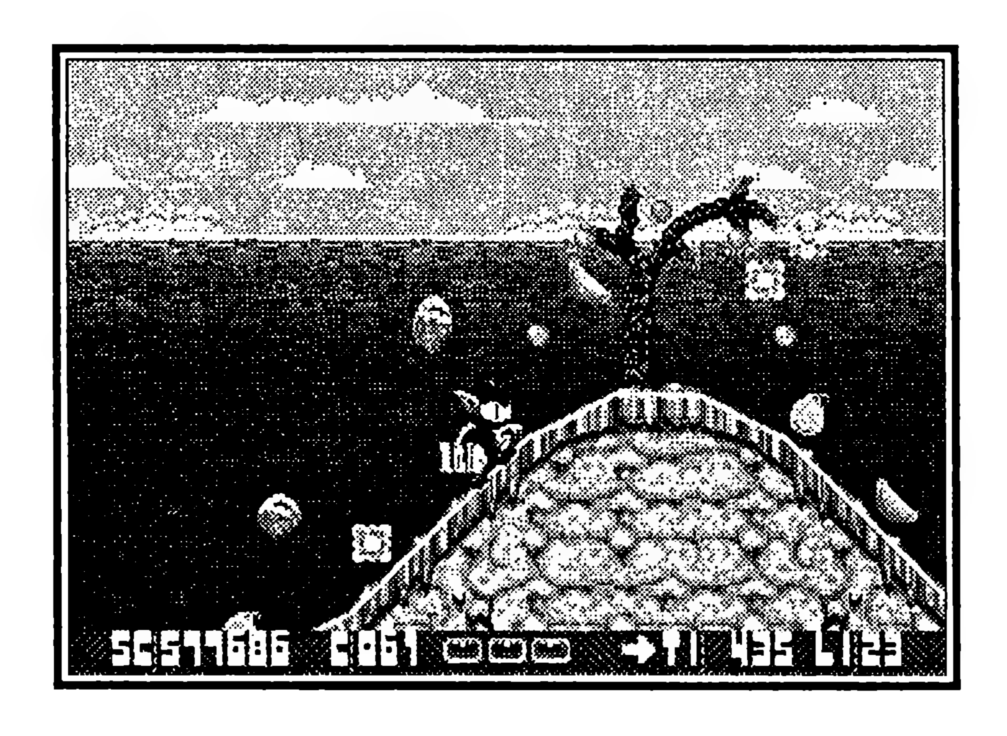
все, выбирайтесь из ямы, бегите налево к маяку, активируйте его и бегите дальше налево. Запрыгивайте на уступ вверху, затем расстреливайте моллюска на уступе вверху, запрыгивайте на платформу и бегите по ней налево. Расстреливайте вращающийся цветок, бегите дальше влево и спускайтесь по склону горы вниз, по дороге уничтожая два зеленых лимона. Спустившись, уничтожайте два зеленых лимона, бегите налево и поднимайтесь по склону горы вверх. Забравшись наверх, расстреливайте бегающий цветок и бегите налево до золотой эмблемы, на которую и прыгайте. Все, первый уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Второй уровень

В начале уровня быстро расстреливайте вращающийся цветок, затем собирайте все фрукты, висящие у вас над головой, и бегите направо. Спускайтесь по склону горы вниз, по дороге собирая все фрукты, и с конца склона прыгайте на гору справа. На левом склоне этой горы уничтожайте два зеленых лимона и собирайте все фрукты. На этом уровне очень важно собирать все встреченные фрукты, так как их мало, а врагов очень много. Бегите по склону вверх и на вершине горы уничтожайте бегающий цветок, затем бегите направо по склону горы вниз, не забывая собирать фрукты. Спустившись с горы, ждите, пока моллюск на правой стене не выстрелит, тогда быстро прыгайте вниз, в пропасть. Прыгать надо так, чтобы попасть точно посередине проема, так вы соберете все висящие там цветки и не попадете на шипы на левой стене. Приземлившись, быстро берите бомбы справа, так как вокруг вас торчат три вращающихся цветка. Уничтожив цветки, бегите влево на небольшой холм, на котором уничтожайте бегающий цветок и собирайте все фрукты. Затем бегите вниз, расстреливайте вращающийся цветок, после чего, подпрыгивая, расстреливайте моллюска, ползающего по стене слева. Уничтожив моллюска, берите стрелку и запрыгивайте на платформу вверху экрана, где уничтожайте бегающий цветок и собирайте все фрукты. Собрав все, быстро прыгайте вниз, так как сверху на вас полетят три зеленых лимона, бегите направо, к тому месту, где недавно вы уничтожили три вращающихся цветка, там будет много небольших платформ с ползающими по ним моллюсками. Запрыгивайте на небольшую платформу, с которой прыгайте направо, на платформу, по которой ползает моллюск. На этой платформе берите бомбу, она уничтожит всех моллюсков и на соседних платформах. Тогда собирайте цветки по бокам платформы, запрыгивайте на платформу слева и активируйте маяк. Затем, присев, расстреливайте моллюска слева и собирайте все фрукты по бокам платформы. Дальше прыгайте направо, на соседнюю платформу, с нее запрыгивайте на платформу вверху. На этой платформе бегите направо, расстреливайте моллюска, ползающего по стене справа, и запрыгивайте на стену. Ползите по стене наверх, там, на платформе, лежит большой цветок, берите его и ползите по стене вниз, собирая по дороге фрукты. Добравшись до шипов на стене, прыгайте вниз и, пролетев шипы, запрыгивайте на стену и со-





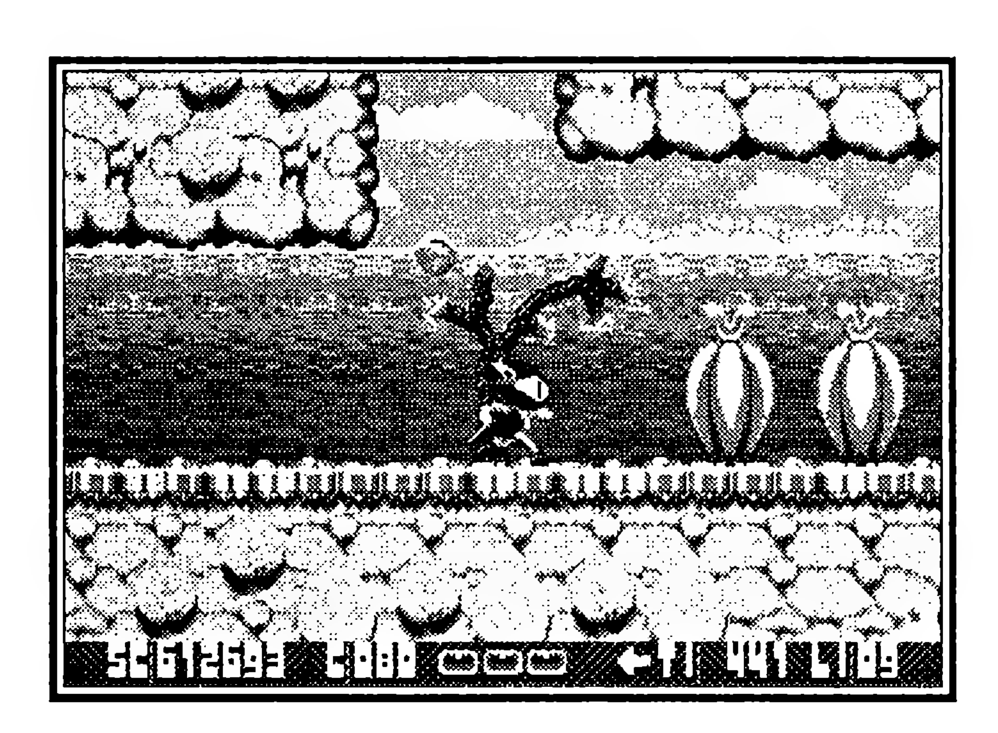


бирайте висящие фрукты. Добравшись до низа стены, прыгайте налево, берите два фрукта, висящих рядом с деревом, и падайте вниз, в проем справа. Бегите направо, расстреливайте два вращающихся цветка, за которыми вас атакует зеленый лимон. Разобравшись с этими врагами, бегите направо, активируйте маяк и собирайте все фрукты, висящие над маяком. Этих фруктов вам должно хватить для полного заполнения (три нуля) счетчика предметов. Если не хватило, ничего страшного, впереди еще будет с десяток фруктов. Бегите направо, берите стрелку и расстреливайте двух моллюсков, ползающих по пальме, и, если надо, собирайте фрукты, висящие сбоку и над пальмой. Бегите направо, расстреливайте вращающийся цветок и запрыгивайте на платформу вверху, с нее прыгайте на платформу, по которой бегает цветок. Уничтожайте цветок и расстреливайте двоих моллюсков, ползающих по стене справа, затем запрыгивайте на платформу справа. Над ней висит большая золотая эмблема, прыгайте на нее. Все, второй уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.

Третий уровень

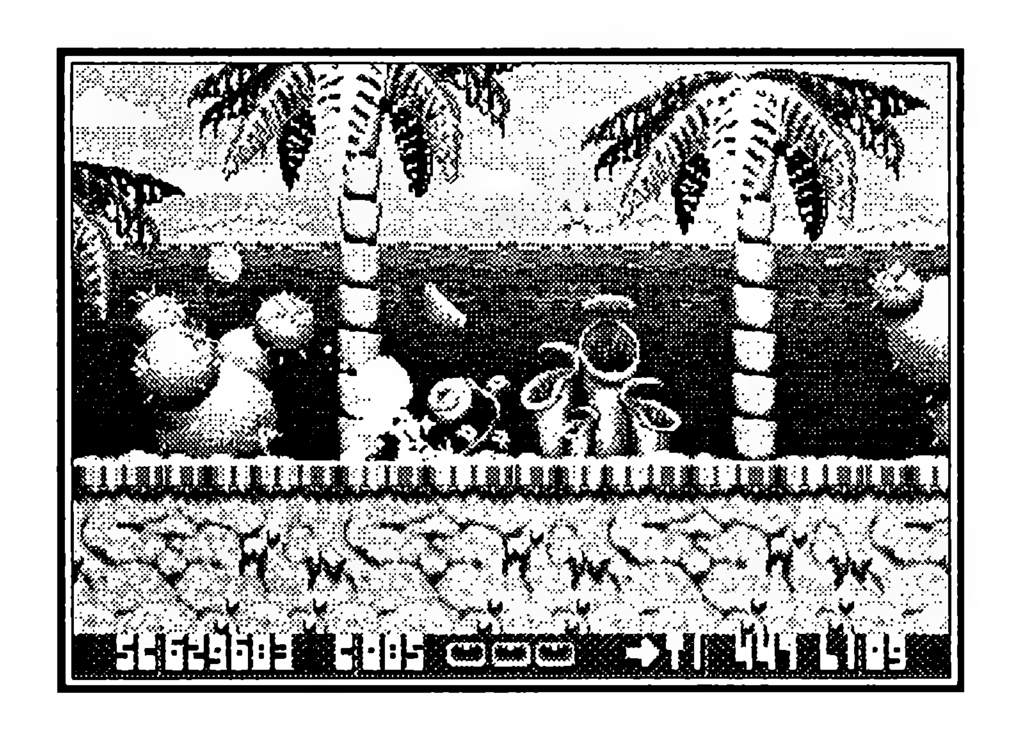
В начале уровня бегите направо, сбегайте по склону горы вниз, по дороге собирая фрукты. Добравшись до низа склона, прыгайте вниз в проем и, приземлившись, бегите налево. Расстреливайте вращающийся цветок и бегите налево, там, в углу, висят фрукты и цветы. Собрав все предметы, бегите направо, расстреливайте бегающий цветок и бегите направо, в углу лежит множество фруктов. Собрав все, бегите налево, запрыгивайте в проем, через который вы недавно падали, и бегите по склону горы направо. Добравшись до верха, перепрыгивайте через шипы и бегите направо. Перепрыгивайте еще через пару шипов, уничтожайте вращающийся цветок и зеленый лимон. Бегите по склону горы вниз, собирая по дороге фрукты, и расстреливайте вращающийся цветок у подножья горы. Затем запрыгивайте на платформу справа, где активируйте маяк, и с края платформы прыгайте направо, в полете не забывая собирать фрукты. Приземлившись, уничтожайте два зеленых лимона, бегите направо и расстреливайте моллюска, ползающего по стене. Затем запрыгивайте на платформу справа, бегите вперед, уничтожайте бегающий цветок и, перепрыгнув через проем в полу, берите большой цветок. Дальше падайте в проем и, приземлившись, расстреливайте моллюска на стене справа и падайте в проем справа. Приземлившись, прыгайте направо, в яме стоит маяк, но по бокам маяка расположены шипы, а слева по стене ползает моллюск. Поэтому прыгать надо на отдалении от стены, а приземлившись к маяку, быстро его включить и уничтожать моллюска. Затем выбирайтесь из ямы, бегите по склону налево, но будьте внимательны, не напоритесь на шипы в конце склона. Спустившись, уничтожайте вращающийся цветок, за которым уничтожайте бегающий цветок. Бегите налево, расстреливайте два зеленых лимона, перепрыгивайте через шипы, собирайте все фрукты, которых вам должно хватить для полного заполнения (три нуля) счетчика предметов. Если

не хватает, ничего страшного, впереди будет еще множество фруктов. Запрыгивайте на стену слева, с которой прыгайте на платформу вверху и бегите по ней налево. Уничтожайте бегающий цветок, собирайте все фрукты и бегите дальше налево. С края платформы прыгайте налево, вы приземлитесь на склон горы, по которому быстро бегите влево, иначе скатитесь на шипы. Забравшись по склону наверх, бегите налево, перепрыгивайте через проем в полу и сбегайте по склону горы вниз, по дороге собирая фрукты. Спустившись, расстреливайте два зеленых лимона и бегите налево. Перепрыгивайте через шипы и бегите дальше влево, там висит большая золотая эмблема, а слева за стеной висят еще фрукты, берите их, если надо, и прыгайте на эмблему. Все, третий уровень успешно пройден. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого нажимайте на кнопку «Start», чтобы начать следующий уровень.



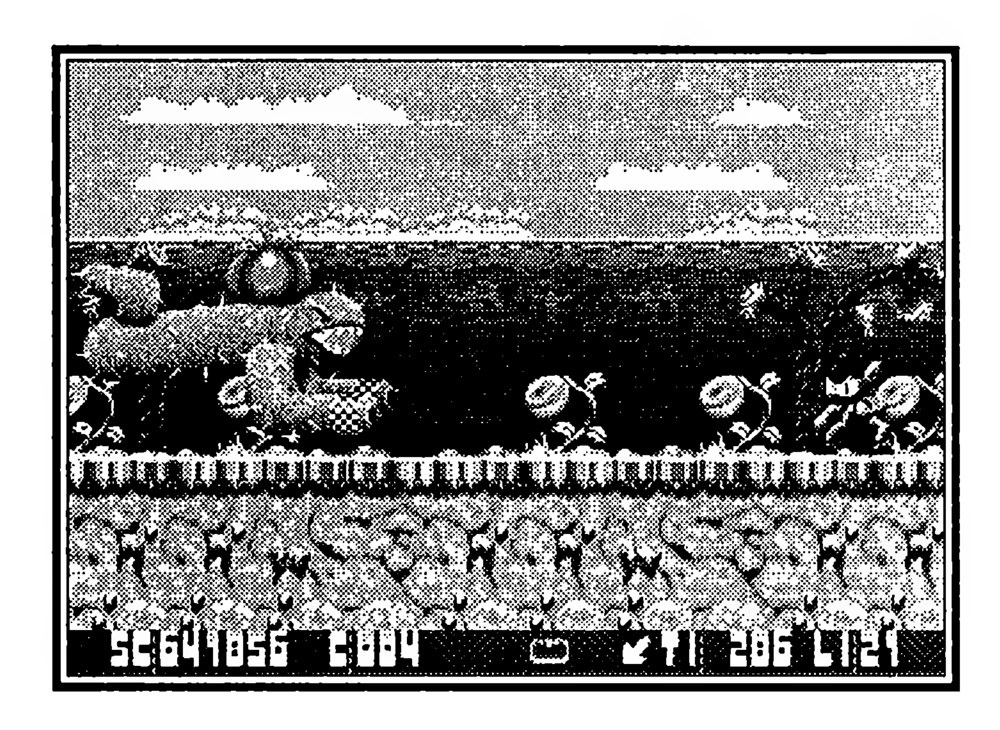
Четвертый уровень

В начале уровня собирайте все фрукты, находящиеся у вас над головой, затем бегите направо, где расстреливайте вращающийся цветок. Запрыгивайте на платформу вверху, бегите направо и расстреливайте цветок на уступе внизу. Спускайтесь вниз, перепрыгивайте через проем в полу, уничтожайте бегающий цветок и собирайте все фрукты, висящие справа. Затем возвращайтесь обратно, прыгайте в проем и, приземлившись, бегите налево, по дороге собирая фрукты. Добежав до проема, берите большой цветок, висящий над проемом, и падайте вниз, в проем. Приземлившись, собирайте фрукты вокруг вас, затем бегите направо, расстреливайте бегающий цветок и бегите по склону вверх, по дороге собирая фрукты. Добравшись до верха, уничтожайте два зеленых лимона и запрыгивайте на стену слева, с которой прыгайте на платформу справа. На этой платформе активируйте маяк, бегите направо, собирая по дороге фрукты. Добежав до проема в полу, перепрыгивайте направо, где лежат фрукты, затем падайте в проем. Приземлившись, расстреливайте бегающий цветок и прыгайте в проем справа. Вы упадете на склон горы, по которому бегите налево вниз по склону горы, по дороге собирая фрукты. Добежав до низа, расстреливайте вращающийся цветок на платформе слева и осторожно запрыгивайте на нее, так как вверху торчат шипы. Затем бегите дальше налево, расстреливайте бегающий цветок, и прыгайте вниз, в проем, в котором висят фрукты. Приземлившись, бегите направо, уничтожайте вращающийся цветок и бегите дальше направо, где уничтожайте еще один вращающийся цветок. Затем бегите по склону горы вверх, по дороге собирая фрукты, и, забравшись наверх, активируйте маяк. Затем осторожно, чтобы не напороться на шипы,





запрыгивайте на стену и карабкайтесь вверх, по дороге, собирая фрукты. Забравшись наверх, бегите направо, где на соседнем экране вас ожидает босс этого уровня — Летающий кактус. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним бегите направо, уничтожьте зеленый лимон и собирайте все фрукты на платформе справа вверху. Этих фруктов вам должно хватить для полного заполнения (три нуля) счетчика предметов. Если не хватает, ничего страшного, впереди будет еще множество фруктов. Спускайтесь с платформы вниз, бегите направо, падайте в проем в полу и, приземлившись, уничтожайте бегающий цветок и собирайте все фрукты, лежащие за цветком. Бегите налево, прыгайте в проем, в котором висит множество фруктов, их вам должно хватить для успешного прохождения уровня. Приземлившись, уничтожайте три зеленых лимона. Бегите налево, в углу висит золотая эмблема, прыгайте на нее. Все, четвертый уровень успешно пройден, а вместе с ним и вся игра. Оставшееся время на секундомере перейдет в дополнительные очки. После этого вы можете отдыхать и смотреть финальный ролик игры, в котором за Зулом прилетает спасательный корабль.



Congratulations!!! Поздравляем!!!

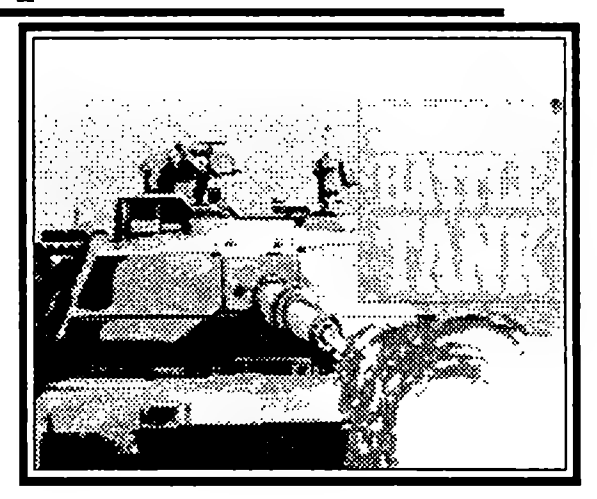
Кстати, в конце ролика вам сообщат, что скоро Зула ожидают новые приключения в шести новых мирах.

Автор описания Николай РАХЛЕЕВ

КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★



Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/ OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:



Раунд 3:	← и B	Раунд 13:	← и B
Раунд 5:	→ и B	Раунд 16:	→ и B
Раунд 9:	B	Раунд 19:	B
Раунд 11:	→ и B	Раунд 21:	→ и B

AIR DIVER

Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:

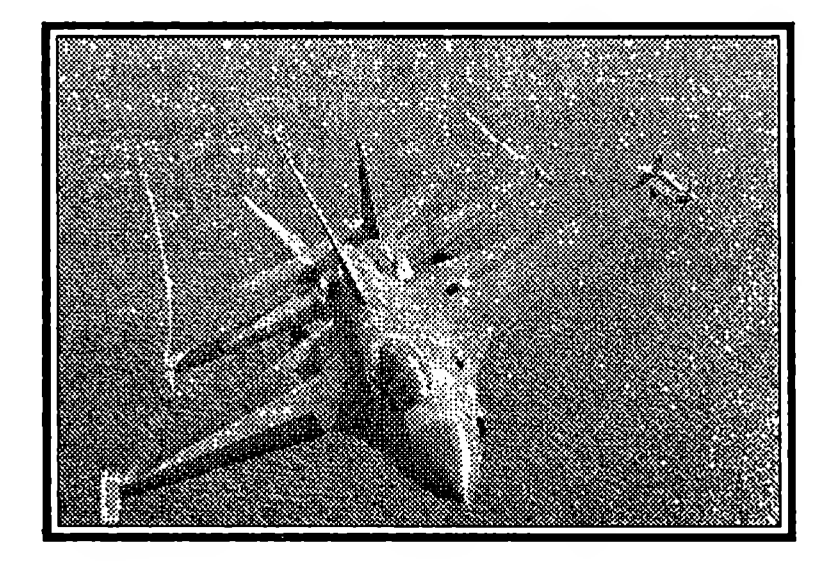
Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A**- бой с самолетом аса-противника;

удерживая **B** - поразить базу;

удерживая **C** - сражение с последним боссом.



AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду « **INITIAL START**», и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю, самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране, чтобы начать новую игру с того места, где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.



Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, ➔, START и ↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня:	YW- --- D--.
Для нормального режима:	
пропуск первого уровня:	DDD --- YW- ;
пропуск первого и второго уровней:	YD- --- -Y- ;
пропуск первого и четвертого уровней:	--- Y-- Y--;
финал:	WY- Y-- -Y- .
Для сложного режима:	
пропуск первого уровня:	YYD Y-- WY- ;
пропуск первого и четвертого уровней:	WYD Y-- DY- ;
пропуск первого, второго и четвертого уровней:	WWD Y-- -W- ;
пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней:	-DD Y-- DY-.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :

В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda
Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin
Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana
Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead
Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.



Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки С (более 3 секунд) вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **С, В, С, ← + В, С.** Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **А.** В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058	Уровень3 950745
Уровень 4 472149	Уровень 5 672451
Уровень 6 272578	Уровень 7 652074
Уровень 8 265648	Уровень 9 462893
Уровень 10 583172	Уровень 11 743690
Уровень 12 103928	Уровень 13 144895
Уровень 14 775092	Уровень 15 481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите А и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade •, Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: С, С, С.
Четыре Баркли: В, В, В.
Играть как партнер Баркли:

Blade:	**A, A, A**
Dolemite:	**A, A, A, A.**
Hamma:	**A, A, A, A, A.**
Jim- Pak:	**A, A, A, A, A, A.**
Pauly:	**A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga:	**A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **В, А, ↓, В, А, ↓, ←, ↑, С.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, А, В.**



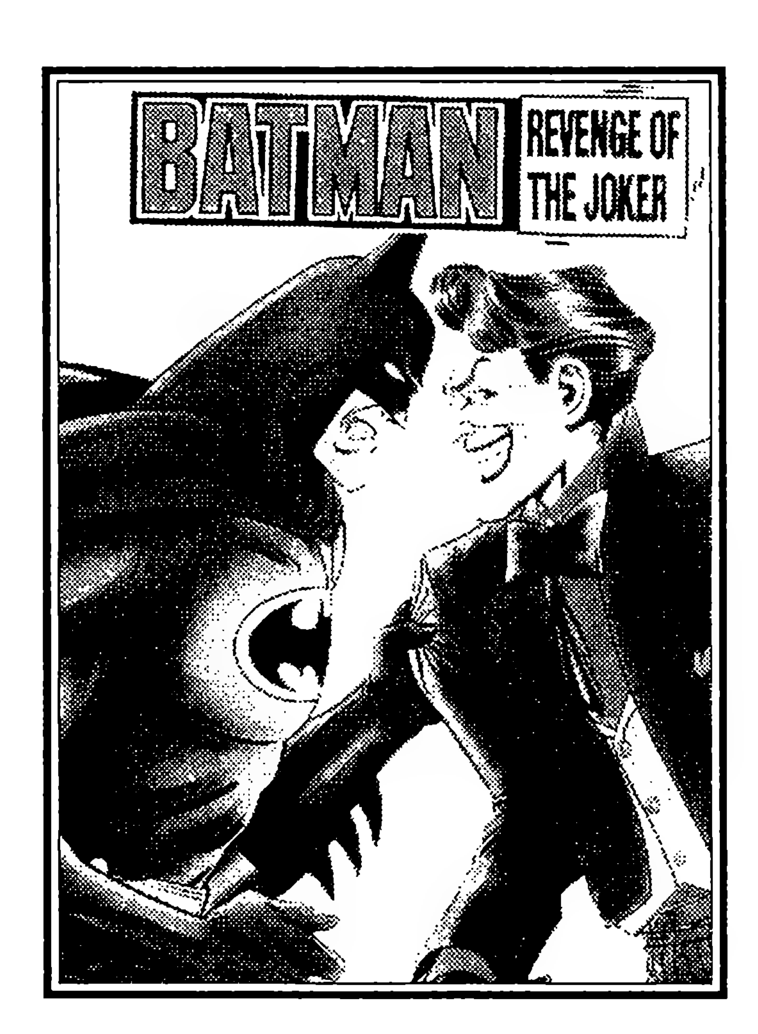
Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - ➔, ➔, B
оглушающая бомба - ➔+A
усыпляющее - держа MODE ➔, ←, ➔, A
наводящее - ↓, ➔, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓, B
приклеивающее - держа MODE ➔, ➔, ←, C
поражающее - ➔, B, ➔, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ **(turbo)**
сломать шею - ➔, ➔, B
суперзащита - **B, C быстро**
бомба - ↓, ➔, C
бумеранг - ↓, ➔, A
скользящее - держа MODE ➔, ➔, ←, B
парализующее - ➔, ↓, C
сдерживающее - ➔, ➔, C
удар коленом - ➔, ➔, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - ➔, ↓, B
ослепляющее - держа MODE ➔, ➔, ←, B
удар коленом -➔, ➔, B + ↑
сломать шею -➔, ➔+B
замедляющее - ➔, ↓, C
суперзащита **- B, C быстро**
прибивающее - ➔, ↓, A
парализующее - ➔+A
стреляющее - держа MODE ➔, ➔, ←, C.



BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1	1100	Стадия 1-2	1200
Стадия 1 Босс	1300	Стадия 2-1	2100
Стадия 2-2	2200	Стадия 2 Босс	2300
Стадия 3-1	3100	Стадия 3-2	3200
Стадия 3 Босс	3300	Стадия 4-1	4100
Стадия 4-2	4200	Стадия 4 Босс	4300
Стадия 5-1	5100	Стадия 5-2	5200
Стадия 5 Босс	5300	Стадия 6-1	6100
Стадия 6-2	6200	Стадия 6 Босс	6300
Стадия 7-1	7100	Последняя разборка с Джокером	7200

Непобедимость
Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:
Уровень 2 .... STJNNN
Уровень 3 .... GRBCHV
Уровень 4 .... BBVLND
Уровень 5 .... BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:
Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B** и **START**. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:
Первый уровень (Beginner):
2 (против Voulsine) - MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) - MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) - MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень(World):
1 (против Unknown)- MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) - MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) - MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)- MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)- MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) - MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) - MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)- MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал - BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
Больница - t0-e ByjI BKR4L



Улица -	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж -	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера -	-Y+43c-jJiUaVA
Дома -	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) -	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall -	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем -	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием -	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием -	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги -	CpB-b gvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

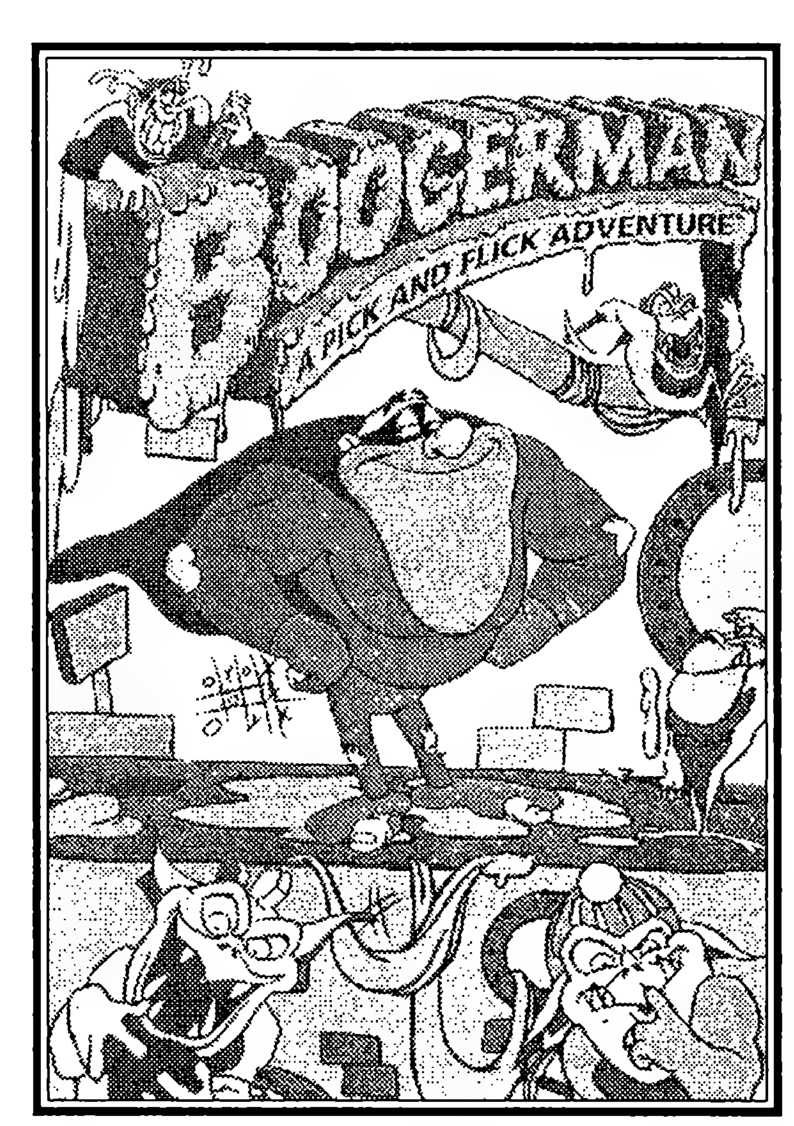
Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): .... **↑, A, ↑, A, A, ↓;**
Плазменная пушка: .... **←, B, C, ↓, ↓, →;**
Плазменная винтовка: .... **↑, B, ↑, A, B, B;**
Боеприпасы: .... **B, B, B, →, ↓, ←;**
Кислород: .... **C, C, B, A, ↓, ↓;**
Ракетница: .... **↑, →, ↓, ←, ↑, →**
Красный ключ: .... **↓, ↓, B, C, ↑, ↑;**
Желтый ключ: .... **↓, ↑, B, C, ↓, ↓.**

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★



Выбор уровня:
На экране заглавия нажмите **↑, ↓, ←, →, C, B, A.**
Бессмертие (на время): **↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.**
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.
Пароли уровней:
Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	**Пароль**
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA



	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

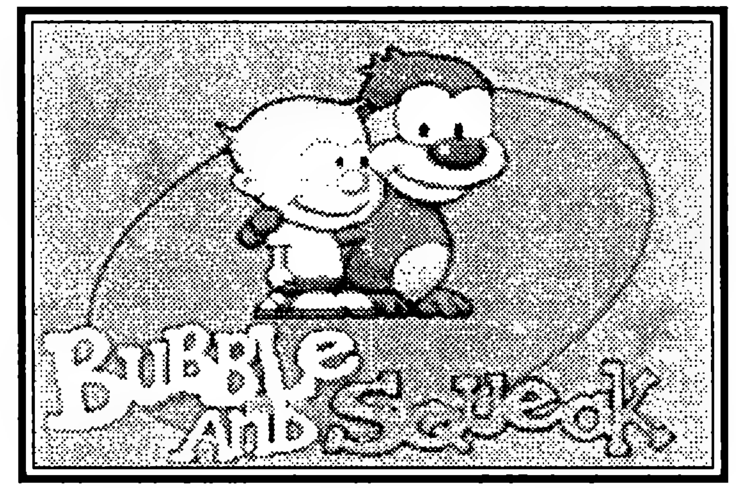
	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW



BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: .... **↑, A, A, A, ↓.**
Бессмертие: .... **C, A, B, C, ↑, ↓.**
99 бомб: .... **C, C, ↑, ↓, C.**
50 жизней: .... **B, ↑, B, B, A.**
99 зарядов базуки: .... **B, A, ←, ←.**
99 скафандров: .... **B, ←, ↑, B.**
99 нор: .... **→, ↓, B, B.**
Сверхвысокие прыжки: .... **B, A, B, C.**

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit .... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit .... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit .... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland .... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland .... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland .... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland .... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston .... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston .... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston .... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston .... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah .... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah .... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah .... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah .... -64SBFBBC;
Финальная игра .... -64MBBBBF.



BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: .... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: .... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: .... 9TZR8NDCFZGH55CG.

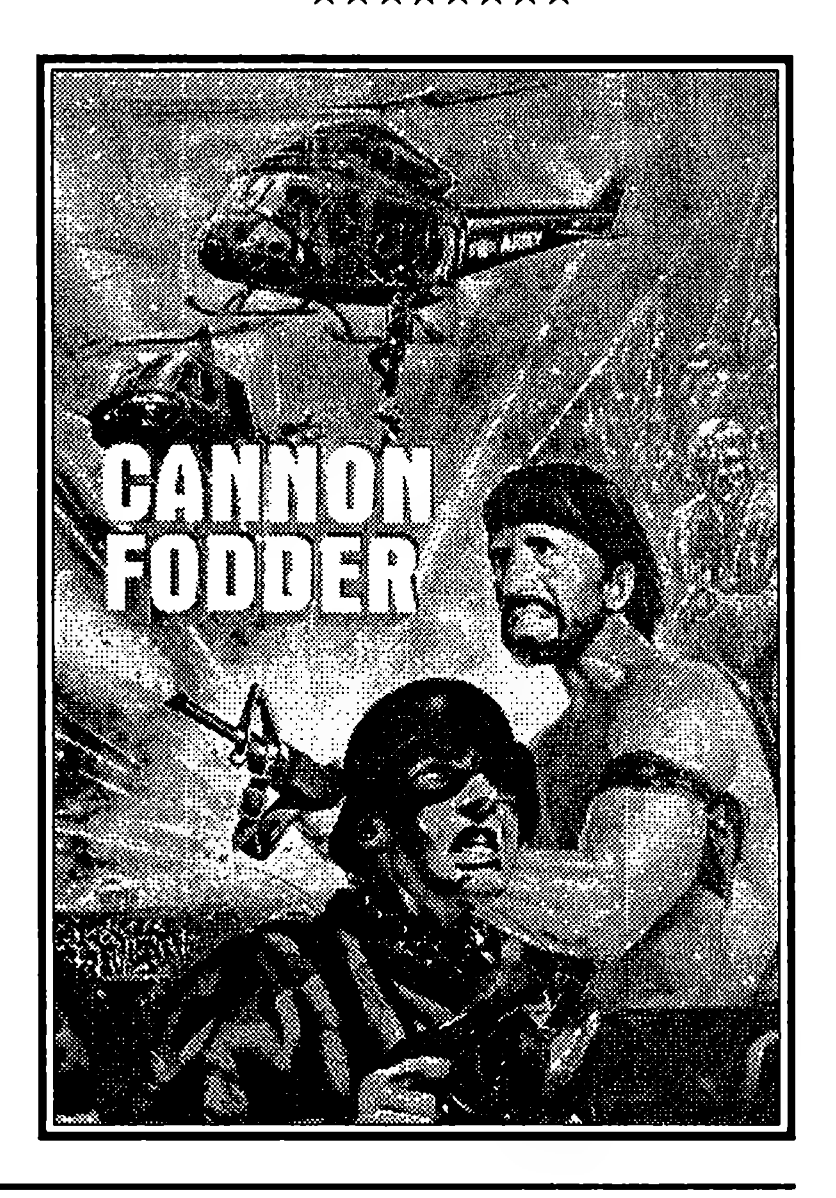
CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1
Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2
Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX -73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.



На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑,↓,←,→.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите ↑,←,→,→,↑. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии № **14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии № **3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.



COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**. Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.



CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая A, нажмите START.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV
2 победа -	LVBB BB9B BDXV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B
4 победа -	LIBB B8FB BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8
6 победа -	LKBB BBBV BDCV
7 победа -	LMBB BLCV BD2V
8 победа -	LOBB BLPB BFHV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B
10 победа -	LCBB BFOV BDKX
11 победа -	L7BB BXGB BDRV
12 победа -	L4BB BF2B BDAV
13 победа -	LRBB BFVV BDTV
14 победа -	LTBB BFCX BD2V
15 победа -	L8BB BFJI BDMX
16 победа -	LZBB BR2S IDKI
Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C),** три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck' а. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B



DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:
3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:
Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **С** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **С** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **С.**

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).

Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL



DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START +C.**

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.



DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK



DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**				**Hardest**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: **↓**, **→**, **A**, **C**, **↑**, **←**, **A**. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2	KAIGAN
3	YAMABA
4	CIKCIK
5	KOUYOU
6	GAUGAU
7	ZOUSEI
8	POMPOM
9	MAFUYU
10	SAKURA
11	MOYAI
12	BATTA
13	OHORI
14	MEIRO
15	ISEKI
16	HEKI
17	SABAKU
18	IBARA
19	SUIMON
20	OSHIRO
21	SHICHI
22	FUNKA
23	CANYON
24	MUNKI
25	CITY
26	KOUEN
27	GENDAI
28	HAIKYO
29	KESSEN
30	FUTURE
31	BUILD
32	OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2	RENSYU
3	KOJIMA
4	CYOCHO
5	MUSIBA
6	NAMJIR
7	CANDY
8	MIGITE
9	KAREKI
10	KAKATO

NORMAL

2	NEKTIE
3	APPLES
4	DRAGON
5	HITUZI
6	KKKKKK
7	STKGKB
8	NOIWG

HARD

2	SICCHI
3	TBATA
4	HARUU
5	BOSSS
6	PEEE
7	DEROP
8	ZIGZ
9	PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можешь произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.



DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

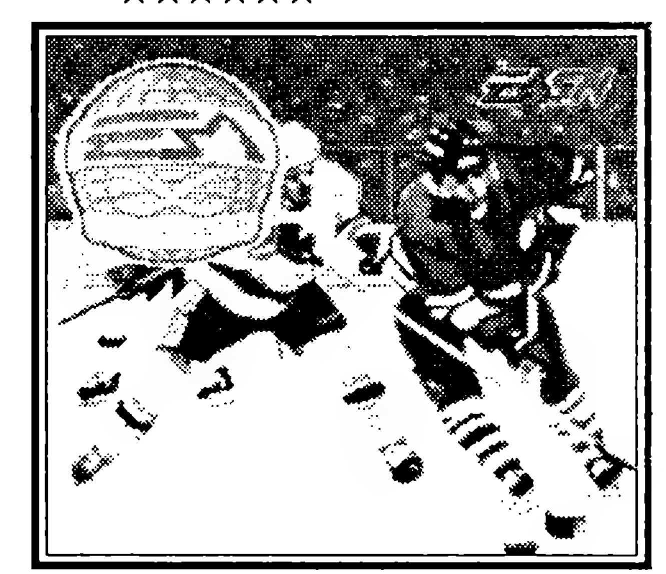
Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START.** Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★



Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→**, **BCBC ↓C↑** и снова **START**.

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.



ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите **↑, ↑, ↓, →** и кнопку **C**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C** и **START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать **↑, ↑, →, ↓, A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите **↑, ↑, →, ↓, B.**

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Full Demo: REVOEMAG
Уровень 12: ZADMIAOM
Уровень 13: TGAINRKI
Уровень 14: AYRNCDIN
Уровень 15: GATTSVTT
Уровень 16: YBFCEAUA
Уровень 17: AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18: GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19: YUYUSIHD
Уровень 20: ATTSVNAN
Уровень 21: MAOTAANY

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	



Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR
3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK
5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)
7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN .... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM .... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL .... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND Z5SB761O





MOROCCO vs GERMANY .... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL .... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY .... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND .... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND .... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A,** и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч:	**B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта :	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь:	**A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник:	**A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита:	**B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.

Дополнительная жизнь: зажав **←+ C**, нажмите **START.**

Полная энергия: зажав **→ + A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.



Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **А**. Каждое нажатие на кнопку **А** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

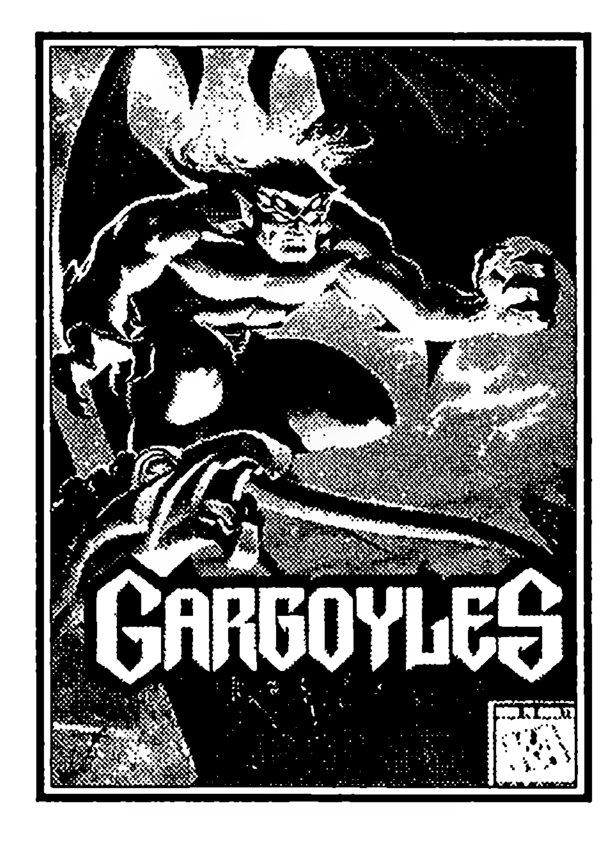
Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **А, В, →, А, С, А, ↓, А, В, →, А.**



Восстановление энергии:

Останови игру и нажми **А, В, →, А, С, А, ↓, А, В.**

Неуязвимость:

Пауза и **А, В, вп, А, С, А, ↓, А, В, → С** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав А).

Секретная игра:

Пауза, **А, В, →, А, С, А, ↓, А, В, →,** START. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **А** - изменить конфигурацию, **А+←/→** - перевернуть по горизонтали, **В+←/→** - перевернуть по вертикали, **С+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **А+В+С** и START.



Экраны-посвящения:

№ 1 - А, В, →, А, С, А, ↓+А, START.

№ 2 - А, В, →, А, С, А, ↓+С.

№ 3 - А, В, →, А, С, А,↓+А, А, А.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием A) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;	Остров, плавающий в озере - A+ START.
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;	Огненный город - ↑+A+ START.
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;	Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;	Ледяные склоны - ←+A+START.
Уровень 5: Начало Замка - → +B +START;	Замок-→+A+START;Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу A, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши A и ↑. Затем одновременно нажмите A и →, потом A+← и, наконец, A+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая A, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, A, ↓, A, ←, A, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+**A**+**B**+**C** и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.



Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки **↙+B+START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая **↙**, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите A+C.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки **↘+A+C+START** и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши **←** и **→**, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите



B и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу A, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку A, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу +**B, C** - пламя мечом;

Тирис: →, ←, →+**B, C** - метнуть меч;

Пантера: →, ←, →+**B, C** - бросок;

Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, A и C.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.



HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: .... iAAEIGbe
Boston - Chicago: .... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ...... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: .... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: .:.................. fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.

Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

11 Зак. 363



16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A**.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C**.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите A, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB   Rams - RLB   49-ers - 4LB   Cowboys - HCB



Saints - VLB	Raiders - QDB	Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB	Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT	3: JRQWNO
4: PSTRVJZ	5: HQWVLT
6: WDRCNPU	

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A

Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.

Перевернутое изображение: ←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, A, ↓, B, A, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Blue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP _ 0 _ ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47



- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL
EGYPTIAN

CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC
POLAR

2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите ➔, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.



LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK, Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU, Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6, Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE, Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK, Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип SEGA, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B**, **C**, **A** и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B**, **A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C,↑,↓**, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon	AABBBCA
'70 Baltimore Colts	AABCACC
'68 Baltimore Colts	AACAAAB
'64 Baltimore Colts	AACACBA
'93 Buffalo Bills	AACCACB
'92 Buffalo Bills	ABAAAAA
'91 Buffalo Bills	ABAACAC
'90 Buffalo Bills	ABABBBB
'73 Buffalo Bills	ABACACA
'85 Chicago Bears	ABACCCC
'77 Chicago Bears	ABBACAB
'66 Chicago Bears	ABBBBBA
'63 Chicago Bears	ABBCABC
'88 Cincin. Bengals	ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals	ABCACAA
'93 Dallas Cowboys	ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys	ABCCABB
'78 Dallas Cowboys	ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys	ACAABCC
'75 Dallas Cowboys	ACABBAB
'71 Dallas Cowboys	ACACABA
'70 Dallas Cowboys	ACACCBC
'89 Denver Broncos	ACBABCB
'87 Denver Broncos	ACBBBAA
'77 Denver Broncos	ACBCAAC
'62 Detroit Lions	ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers	ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers	ACCBACC
'80 Houston Oilers	ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs	ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs	BAAABBC
'62 Dallas Texans	BAABACB
90 Los Angeles Raiders	BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders	BAACCAC
'80 Oakland Raiders	BABABBB
'76 Oakland Raiders	BABBACA
'67 Oakland Raiders	BABBCCC
'91 Los Angeles Rams	BABCCAB
'84 Los Angeles Rams	BACABBA
'79 Los Angeles Rams	BACBABC
'85 New England Patriots	BBCABAA
'76 New England Patriots	BBCBAAC
'79 New Orlean Saints	BBCBCBB
'90 New York Giants	BBCCBCA
'86 New York Giants	BCAAACC
'70 New York Giants	BCABAAB
'68 New York Jets	BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles	BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles	BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers	BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers	BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers	BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers	BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals	BCCACCC
'94 San Diego Chargers	BCCBCAB
'81 San Diego Chargers	BCCCBBA
'66 San Diego Chargers	CAAAABC
'63 San Diego Chargers	CAAACCB
'94 San Francisco 49ers	CAABCAA
'89 San Francisco 49ers	CAACBAC
'88 San Francisco 49ers	CABAABB
'84 San Francisco 49ers	CABACCA
'81 San Francisco 49ers	CABBBCC
'78 Seattle Seahawks	CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers	CACAABA
'91 Washington Redskins	CACACBC
'83 Washington Redskins	CACCBAA
'82 Washington Redskins	CBAAAAC
'72 Washington Redskins	CBAACBC
Hall of Fame I	CBABBCA
Hall of Fame II	CBACACC
'95 All-Madden	CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl	CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl	CBBBBBC
'95 Amster. Admirals	CBBCACB
'95 Barsel. Dragons	CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy	CBCACAC
'95 London Monarchs	CBCBBBB
'95 Rhein Fire	CBCCACA
'96 Scot. Claymores	CBCCCCC



'68 Los Angeles Rams .... BACBCCB
'84 Miami Dolphins .... BACCCAA
'82 Miami Dolphins .... BBAABAC
'73 Miami Dolphins .... BBABABB
'72 Miami Dolphins .... BBACCCA
'71 Miami Dolphins .... BBACBCC
'76 Minnesota Vikings .... BBBABAB
'74 Minnesota Vikings .... BBBBABA
'73 Minnesota Vikings .... CBBBCBC
'69 Minnesota Vikings .... BBBCBCB
'95 EA Sports .... CCAACAB
Team Madden
All 50s .... CCABBBA
All 60s .... CCACABC
All 70s .... CCACCCB
NFL Players Ass. I .... CCBACAA
NFL Players Ass. II .... CCBBBAC
NFL Players Ass. III .... CCBCABB
NFL Players Ass. IV .... CCBCCCA

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB



10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB

19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

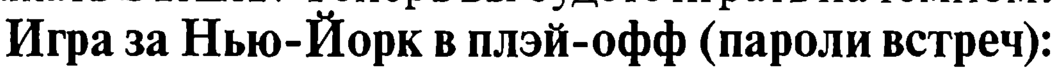
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★



Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.



Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.



MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите START, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), B. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите START, чтобы остановить игру. Нажмите A, A, A, B, B, B, A, A, A и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, A. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней игры:

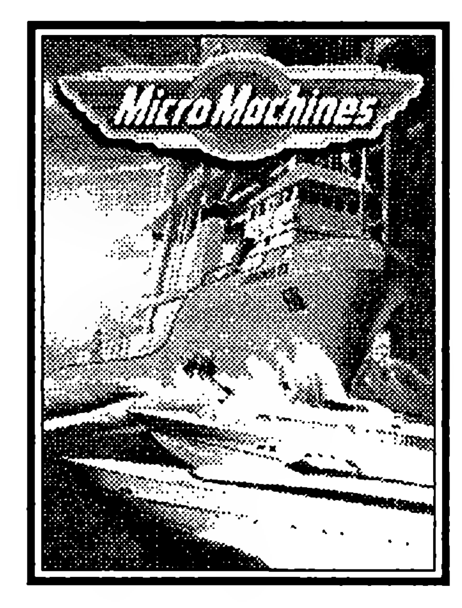
2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES



Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, A, B, ←, →, C, START.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите A, ↑, B, ↓, C, ←, START, →.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите B, ↓, C, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, START.

Увеличение инерции: C, ↑, ←, →, A, B, A, C.

MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.



Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг ★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+А до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY по час.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать **→, →, →, A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать **↓, X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★

JAX

1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
*FATALITY*1 Держать A →,→,→ и отпустить
*FATALITY*2 B,B,B,B,A
PIT
←,↑,↓,C
BABALITY↓,↑,↓,↑,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↑,↑, C

KITANA

1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
FATALITY-1 Держать C,→,→,↓,→
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT →,←,→,Z
BABALITY↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,C

BARAKA

1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
FATALITY-1 ←,←,←,X
FATALITY-2 ←,→,↓,→,A
PIT →,→,←,Z
BABALITY→,→,→,Z
FRIENDSHIP ↑,→,→,Z

JOHNY CAGE

1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
FATALITY-1 ↓,↓,→,→,A
FATALITY-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
PIT ↓,↓,↓,Z
BABALITY ←,←,←,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,Z

LIU KANG

1 →,→, Z



2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.
PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY ↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B

Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, **X** и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z



FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A
2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C



FATALITY-2 ↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY ↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality ↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE

На логотипе MK-3 нажать A,B,B, A,↓,A,B,B, A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE

На экране **START GAME OPTIONS** зажать **A+C**, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем

100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE

1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1←,→,↓,B
FATALITY 2→,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER

1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1→,→,→,C
FATALITY 2↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX

1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
FATALITY 1Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF

1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1↑,↑,←,→,B
FATALITY 2←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE

1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z



СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR
1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA
1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC
1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z



SINDEL

1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE

1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE

1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

LIU KANG

1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG

1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки

1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем

205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'a**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'a** и, когда появится надпись «**FINISH HIM**», кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'a, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'a** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'a**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.



MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Усиление защиты: на экране «**TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «**TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране «**TONIGHT»S-UP»** нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите **←, →, ←, →, B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: **←, ↑, ←, ↑, Start, B, →, A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHEI	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной



дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии

B - бессмертие

C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:

Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**

Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**

Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**

Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**

Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**

Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A**, **↓**.

Выбрать любой из 10 этапов : **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP ; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B и** нажмите **A**, чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

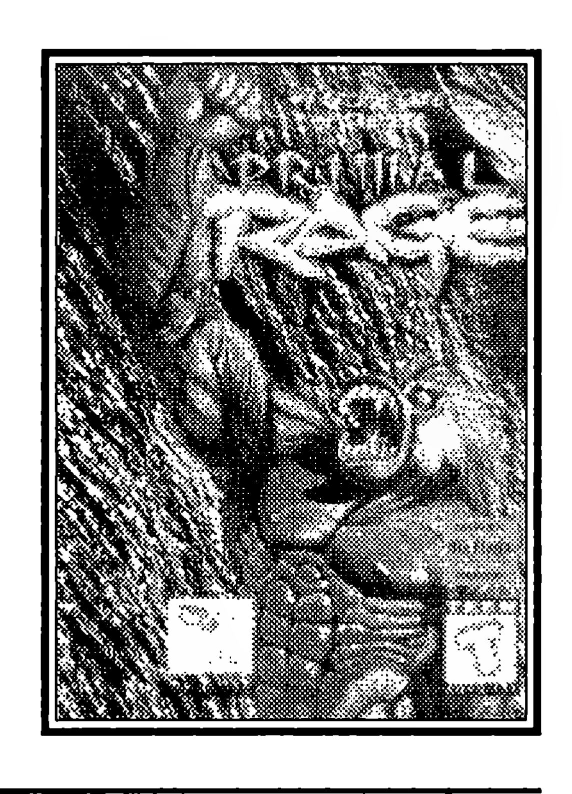
Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE



Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑



8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:

1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:

1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:

1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A, ←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★★



Пароли этапов:

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании.. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON (NORVAC)	MALANI (NKLLON)
9-MORAG	MORRT	GLAYYD			

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

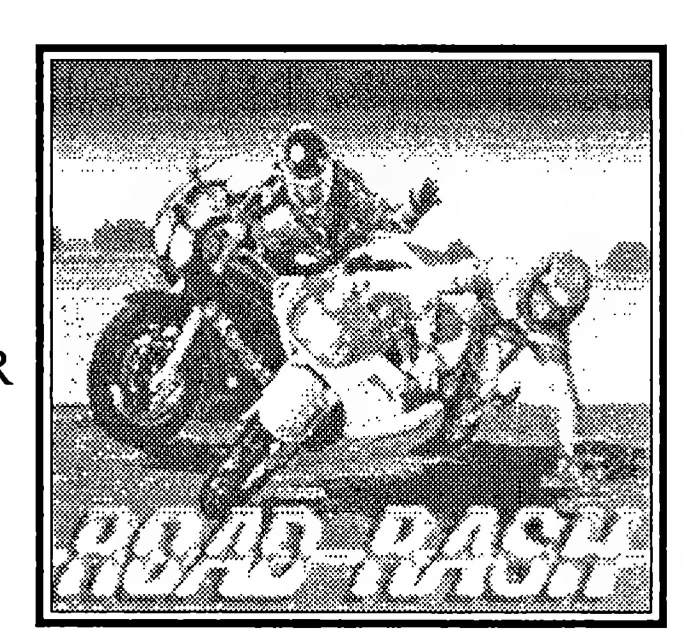
Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF



ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:



«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Феррууччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Феррууччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Феррууччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте ↑, →, **A**, **B**, **A**, ↓, ←, **A**, ↓, **B**, **B**, **A**. Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A**, - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, **A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future



3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2- JUMPED	27- PLURAL	52- PEOPLE	77- FLUFFY
3- JIGSAW	28- RUNNER	53- AROUND	78- SOCCER
4- WARSAW	29- STRIPE	54- HAMLET	79- QUARTZ
5- BANANA	30- GUITAR	55- FARMER	80- VALLEY
6- OUSTER	31- COYOTE	56- BEAGLE	81- HELMET
7- TENNIS	32- LONDON	57- CASTLE	82- JAGUAR
8- ISLAND	33- FOREST	58- TONGUE	83- SUNDAY
9- CRATER	34- APOLLO	59- LUXURY	84- PUBLIC
10- DENNIS	35- BORDER	60- SECOND	85- LEADER
11- PADDLE	36- CARPET	61- ACCEPT	86- MARKET
12- FATMAN	37- ENERGY	62- TYPING	87- TWENTY
13- SUMMER	38- ENGINE	63- UNITED	88- JUMTAR
14- CLOUDS	39- DOCTOR	64- CANDLE	89- NATURE
15- KEBABS	40- ACROSS	65- JUGGLE	90- FURROW
16- LIZARD	41- FLOWER	66- CHANGE	91- BUBBLE
17- SILVER	42- SYSTEM	67- PLAYER	92- SEESAW
18- BRIDGE	43- INSIDE	68- MEDUSA	93- PEANUT
19- RECORD	44- CINEMA	69- RABBIT	94- FRENCH
20- MOTHER	45- KEYPAD	70- FADING	95- SPRITE
21- SUNHAT	46- SISTER	71- BUTTON	96- CATTLE
22- NICKEL	47- CAMERA	72- DISCUS	97- FROZEN
23- LITTLE	48- SPIDER	73- ROMANS	98- IGNITE
24- TREATY	49- ORCHID	74- RUBBER	99- PUMICE
25- LISTER	50- SATURN	75- LIVELY	100- BOTTOM
26- SHARKS	51- AMAZON	76- MIDDLE	

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

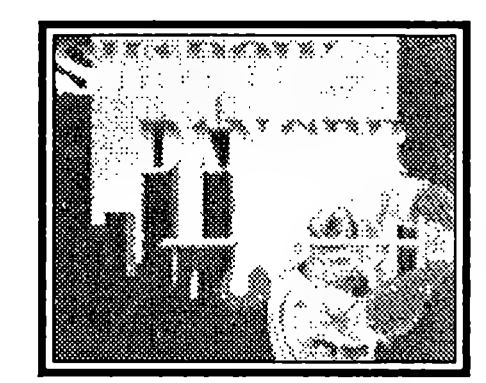
Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Ознакомление с игрой:



Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/ LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.



SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 BGWY
Уровень 3 PSKY
Уровень 4 HDZT
Уровень 5 WGBX
Уровень 6 RDFK

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;	CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;	HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;	JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;	LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;	PALMS -	Miami;
BEACH -	San-Diego;	STARS -	Los Angeles;
BRONCOS -	Denver;	PIZZA -	Chicago;
CAPITAL -	Washington;	TOTEM -	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите A, ↑, C
Буфф:	Нажмите ←, C, B
Эль Торо:	Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано:	Нажмите ↑, →, **потом A и B**
MC Файр:	Нажмите ↓, C, →
Монди:	Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите →, ←, A
Робо Чик:	Нажмите →, ←, ↓
Шеба:	Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни:	Нажмите →, ↓, →
Вебра:	Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите ↓, →, ↑

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)
Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)
Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)
Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT
Floor 41	CAFK



Floor 49	XCAP
Floor 51	ISAP
Floor 60	CLYT (босс)
Floor 61	FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44	2 Q3BK7PYNS794
3 8HBBTX2MCHTJ	3 LV6W7QKONYB5
4 RCT7C4MYR854	4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE	*SCIENTIST and CPU NAVVIE*
2 ZBVBHSQPT73Q	7LJLHPHMWBN1
3 GQZHHMW1#70H	3 3B5YXP5D#8H9
4 40R52P7FZP1C	H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **В А →**, **А С**, **↑**, **↓**, **А** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **А**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **А**, **↓**, **В**, **↓**, **С**, **↓**, **А**, **В**, **↑**, **А**, **С**, **↑**, **В**, **С**, **↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **А**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **В**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **С**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→В**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите **↓, ↓, B, ↓, ↓, C**.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE (TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **➔, ➔, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		*SKATE*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→	Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+→+↓+↓	Движение 3:	X+↑+→+→
BLAZE		*DR. ZAN*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑	Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑	Движение 3:	X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★



Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):

Микеланджело и Донателло: →, ←, ←+↓, ↓+C
Касей (действует вблизи): →, ←, →+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис: ←, →, →+↓, ↓, ←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←, ←+↓, ↓, →+↓, →+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA MESONS GORGON GIBSON
SARTRE TENSOR BOSONS
QUANTA LEPTON BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улстит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ← или →). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углу уровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:



При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A**, **B**, →, **A**, **C**, **A**, ↓, **A**, **B**, →, **A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2,4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6,	9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3,5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7,	9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4,5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8,	8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5,7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9,	7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A**, **B** два раза, **A**, **B**, **A** два раза, **B**, **A** два раза, **B**, **A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите A, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A**, **B**, **C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:
Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	***Вариант 2 (22 жизни)***
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8- GPTCNRPMK94	
9- BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Тренировочный режим:
На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:
В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:
Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:
Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.



VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления здоровья, сделав паузу, нажимайте **B,A,B,A,←,↑.**

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте →, ↑, B,A,↓,↑,B,↓,↑,B (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно **A,B,C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите START.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR	Уровень 6: PGBRL	Уровень 10: NLYNG
Уровень 3: SNGDN	Уровень 7: BLDVN	Уровень 11: BTBYS
Уровень 4: BGSTR	Уровень 8: DINSJ	Уровень 12: SPKNS
Уровень 5: PLEUP	Уровень 9: NRVNA	Уровень 13: PRDIG
		Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Пароли:

Уровень 2: Marico	Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H	Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano	Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A**, **C** и 🡇 на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите 🡄 и C одновременно, 🡅, 🡅, 🡄, 🡇, 🡇, 🡆 и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете 🡆 и C одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете 🡄 и C одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите 🡅 и **B** одновременно, 🡅,🡆,🡇,🡅,🡆,🡇,🡇,🡅. Если все сделано



правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмсте ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv«?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A,↓, A,→, B,←,↑,→.**

Дополнительная жизнь: Start,↑,↓,←,←,A,→,↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

КНИГИ-КАТАЛОГИ
для игровой приставки Sega

шифр-SK-10



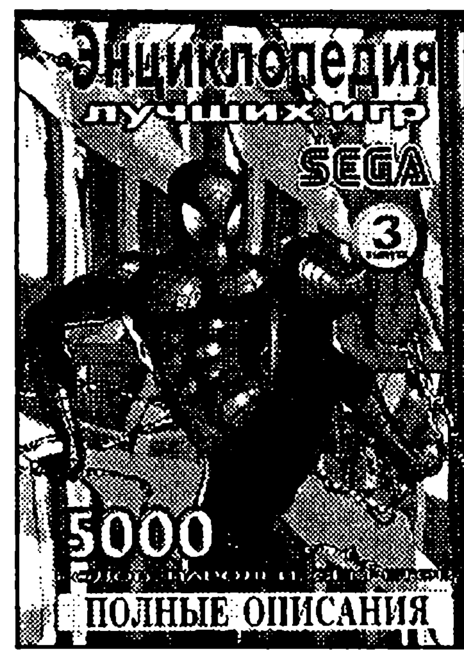
Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 1, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-11



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 2, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-12



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 3, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-15



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 4, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-17



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 5, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-21



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 6, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-22



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 7, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-23



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 8, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-20



760 игр Sega, 192 стр; цена: 35 р.

шифр-SK-16



760 игр Sega, 192 стр; цена: 35 р.

шифр-SK-24



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 9, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-25



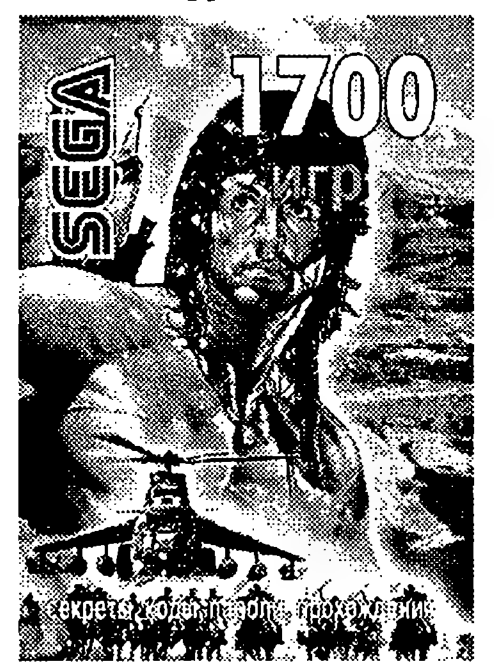
Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 10, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-13



1500 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-18



1700 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-14



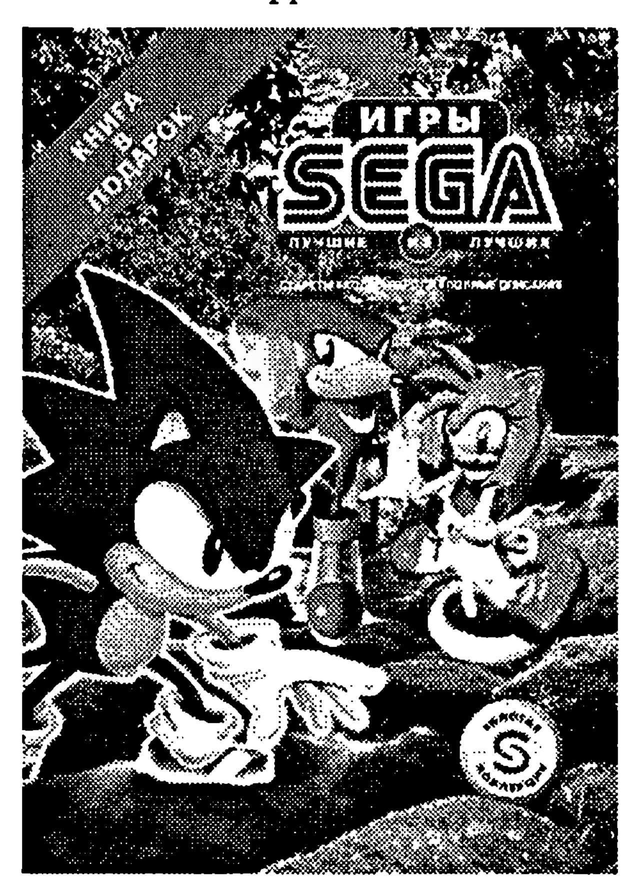
100000 секреты, коды, пароли для Sega Mega Drive, 288 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-19



Sega лучшие из лучших, 424 стр; цена: 125 р.

шифр-SK-19



Sega лучшие из лучших, 424 стр; цена: 125 р.

Каталог полных описаний игр для Sega Mega Drive II

Принятые сокращения:
— Энцик. Лучших игр Sega 5 — Энциклопедия лучших игр Sega (номер тома);
— Подар. 1 — Игры Sega лучшие из лучших. Книга в подарок (номер выпуска).

Название игры	**Публикация полного описания**
668 Attack Sub	Энцик. лучших игр Sega 2, 6, 9, Подар. 1
Addams Family	Энцик. лучших игр Sega 5
Adventures of Rocky and Bull Winkle and Friends (the)	Энцик. лучших игр Sega 4
Aero the Acro-bat	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 3
Aero the Acro-bat 2	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 3
Aerobiz Supersonic	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 2
Aladdin	Энцик. лучших игр Sega 2, 6, Подар. 1
Alien 3	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 2
Alien Soldier	Энцик. лучших игр Sega 9
AniManiacs	Энцик. лучших игр Sega 6, Подар. 3
Another World	Энцик. лучших игр Sega 2, Подар. 2
Asterix and the Great Rescue	Энцик. лучших игр Sega 7, Подар. 2
Atomic Runner	Энцик. лучших игр Sega 4
Awesome Possum	Энцик. лучших игр Sega 3
B.O.B.	Энцик. лучших игр Sega 4
Batman Returns	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 2
Batman: Revenge of the Joker	Энцик. лучших игр Sega 4, Подар. 2
Battle Tech	Энцик. лучших игр Sega 4
Battle Toads and Double Dragon: the Ultimate Team	Энцик. лучших игр Sega 5
Battle Toads	Энцик. лучших игр Sega 7
Beavis and Butt-Head	Энцик. лучших игр Sega 2, 6, Подар. 1
Blades of Vengeance	Энцик. лучших игр Sega 4, Подар. 2
Bloodshot	Энцик. лучших игр Sega 3
Boogerman: a Pick and Flick Adventure	Энцик. лучших игр Sega 4
Bubba and Stix	Энцик. лучших игр Sega 3, Подар. 1
Bugs Bunny Double Trouble	Подар. 3
Cadash	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 3
Cannon Fodder	Энцик. лучших игр Sega 4, Подар. 1
Castle of Illusion	Энцик. лучших игр Sega 9, Подар. 3
Castlevania: Bloodines	Энцик. лучших игр Sega 7, Подар. 2
Centurion: Defender of Rome	Энцик. лучших игр Sega 4, Подар. 1
Chakan: the Forever Man	Энцик. лучших игр Sega 4
Chaos Engine	Энцик. лучших игр Sega 9
Chuck Rock 2: Son of Chuck	Энцик. лучших игр Sega 7
Chuck Rock	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 3
Chuck Rock 2: Son of Chuck	Подар. 3
Clue	Энцик. лучших игр Sega 9
Commix Zone	Энцик. лучших игр Sega 2, Подар. 3
Contra Hard Corps	Энцик. лучших игр Sega 3
Cool Spot	Энцик. лучших игр Sega 4

Mega-Lo-Mania	Энцик. лучших игр Sega 1, 6, Подар. 1
Mickey Mania	Энцик. лучших игр Sega 4
Mig-29. Fighter Pilot	Энцик. лучших игр Sega 3, Подар. 2
Monster World IV	Энцик. лучших игр Sega 1, 8, Подар. 1
Mortal Kombat 1	Подар. 3
Mortal Kombat 2	Подар. 3
Mortal Kombat 3	Подар. 3
Ultimate Mortal Kombat 3	Подар. 3
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	Подар. 3
Mr. Nuts	Энцик. лучших игр Sega 6, Подар. 3
Mutant Doom Troopers Chronicles	Энцик. лучших игр Sega 5
Operation Europe	Энцик. лучших игр Sega 2, Подар. 1
Pacific Theater of Operation	Энцик. лучших игр Sega 3, Подар. 1
Phantasy Star 3	Энцик. лучших игр Sega 1, Подар. 1
Phantasy Star 2	Энцик. лучших игр Sega 3, 9, Подар. 1
Phantasy Star 4	Энцик. лучших игр Sega 4, Подар. 1
Phantom 2040	Энцик. лучших игр Sega 4
Pirates of Dark Water	Энцик. лучших игр Sega 6, Подар. 3
Pirates! Gold!	Энцик. лучших игр Sega 1, Подар. 1
Pitfall: the Mayan Adventure	Энцик. лучших игр Sega 4
Pocahontas	Энцик. лучших игр Sega 3, Подар. 1
Populous 2	Энцик. лучших игр Sega 1, 6, Подар. 1
Prince of Persia	Энцик. лучших игр Sega 2
Puggsy	Энцик. лучших игр Sega 7
Quack Shot	Энцик. лучших игр Sega 4
Rampart	Энцик. лучших игр Sega 4
Real Monsters	Энцик. лучших игр Sega 4, 7, Подар. 3
Red Zone	Энцик. лучших игр Sega 3
Rings of Power	Энцик. лучших игр Sega 1, 8, Подар. 1
Risk	Энцик. лучших игр Sega 4
Roar of the Beast	Энцик. лучших игр Sega 2, 6, Подар. 2
Robocop Versus Terminator	Энцик. лучших игр Sega 3, Подар. 2
Rock N'Roll Racing	Энцик. лучших игр Sega 9
Rolo to the Rescue	Энцик. лучших игр Sega 5, Подар. 3
S.S. Lucifer: Man Overboard	Энцик. лучших игр Sega 9
Scooby Doo	Энцик. лучших игр Sega 1, Подар. 1
Sea Quest	Энцик. лучших игр Sega 2
Second Samurai	Энцик. лучших игр Sega 3
Shadowrun	Энцик. лучших игр Sega 4, Подар. 2
Shining Force II	Энцик. лучших игр Sega 1, 6, 8, Подар. 1, 2
Shining Force	Энцик. лучших игр Sega 1, 8, Подар. 1, 2
Shining in the Darkness	Энцик. лучших игр Sega 1, 8, Подар. 1, 2
Shinobi 3: Return of Ninja Master	Энцик. лучших игр Sega 9, Подар. 3
Simpsons: Bart vs Spase Mutant	Энцик. лучших игр Sega 6, Подар. 2
Skeleton Krew	Энцик. лучших игр Sega 3, Подар. 3
Smash TV	Энцик. лучших игр Sega 5
Soleil	Энцик. лучших игр Sega 1, 8, Подар. 1
Sonic (сага о Суперужике)	Энцик. лучших игр Sega 2
Sonic 2	Энцик. лучших игр Sega 2, 6, Подар. 3
Sonic 3	Энцик. лучших игр Sega 2, Подар. 3
Sonic 3D Blast	Энцик. лучших игр Sega 2, Подар. 3

ИГРОВЫЕ КАРТРИДЖИ для SEGA

Цена одного картриджа с почтовыми расходами – в у.е.:

S6 4-1 (KC401) BareKn/Sonic 6,0
S7 4-1 (KC402) Merm 6,0
S8 4-1 (KC403)Fli/ChHQ/HA2 6,0
S9 4-1 (KC404)Tazmania/SSR 6,0
S10 4-1 (KC405)007/BatT/Fant 6,0
S11 4-1 (KC406) Spider-Man 6,0
S12 4-1 (KC408) Tiny Toon 6.0
S13 4-1 (KC410) Batm/Flin/Hang 6,0
S14 4-1(KC411) 6,0
S15 4-1 (KC412) SSR/ShDancer 6,0
S16 4-1 (KC413) BareK/ChaseHQ 6,0
S17 4-1 (KC418) Chase/Son/TT 6,0
S18 4-1 (KC423) SBT/BareKnuck 6,0
S19 4-1 (KC427) BareK/Turtle 6,0
S20 4-1 (KC428) BareK/DesertSt 6,0
S21 4-1 (KC430) Sim/Fli/TT/Son 6,0
S22 4-1 (KC431) BareK/Spider. 6,0
S23 4-1 (KC432) BareK3/Robo3 6,0
S24 4-1 (KC436) BareK/ChaseHQ 6,0
S25 4-1 (KC437) GA3/SSR/Ram 6,0
S26 4-1 (KC438) Turtle/BareKn 6,0
S27 4-1 (KC439)Son/GA3/Ram 6,0
S28 4-1 (KC440) BaK/BaTo/SSR 6,0
S29 4-1 (KC441) Chas/Robo/Flin 6,0
S30 4-1 (KC442/H402) Mer/BatTo 6.0
S31 4-1 (KC443/H403) Robo3/SBT 6,0
S32 4-1 (KC444)BaK/GA2/SBT/R 6,0
S33 4-1 (KC446) SpiM/BaK/BatTo 6,0
S34 4-1 (KC447) ESWAT/HA2/BaK 6,0
S35 4-1 (KC448) Hang/CHQ/BaK 6,0
S40 688 Attack Sub 6,0
S46 Acme All Stars 4,5
S47 Addams Family 2 4,5
S48 Aero Blaster 5,0
S49 Aerobiz 6,0
S50 After Burner II 3.5
S51 Air Wolf 3,5
S52 Aladdin 6.0
S53 Aladdin II 9.5
S54 Alien III 3.5
S55 Alien Soldier 6,0
S56 Alien Storm 3,5
S57 Andretti Racing 6,0
S60 Ani Maniacs 4,5
S61 Art Fighting 6,0
S62 Asterix II 6,0
S63 Barbie 4,5
S65 Bare Knuckle 3,5
S66 Bare Knuckle III 8.0
S69 Batman 3,5
S70 Batman & Robin 6,0
S71 Batman Forever 8,5
S72 Batman Return 4,5
S73 Batman Revenge of Jocker 6,0
S74 Battletech 6,0
S75 Battletoads 3,5
S76 Battletoads D.Dragon 4,5
S77 Beauty & Beast 4,5
S78 Beavis & Butthea 8,0
S79 Best of the Best 6,0
S81 Blades of Vevena 4,5
S82 Blood Shot 6,0
S83 Bonkers 4,5
S85 Boogerman 8,6
S86 Bowling Championship 4,5
S87 Boxing 3,5
S89 Buba'n'Stix 4,5
S90 Buble Squeak 3,5
S91 Bubsy II 6,0
S93 Bug's Bunny Double Trouble 6,0
S95 Bug's Life 8,6
S97 Caesar's palace 3,5
S98 Cagey Capers(SylweSTweety) 6,0
S100 Cal 50 - Caliber Fifty 4,5
S101 Camping Adventur 4,5
S102 Cannon Fodder 6,0
S103 Captain America 4,5
S104 Castle of illusi 3,5
S105 Centurion 7,6
S107 Chase H.Q. II 3,5
S108 Cheese Cat-Astro 6,0
S109 Chessmaster 9,5

S110 Chiki Chiki Boys 4,5
S111 Clifhanger 4,5
S112 Combat Cars 6,0
S113 ComixZone 6,0
S115 Contra Hard Corp 6,0
S116 Cool Spot 4,5
S117 Cool Spot II 8,5
S118 Corporation 6,0
S119 Cosmic Dizzy 4,5
S120 Cristal Pony Tal 4,5
S121 Crush Dummies 6,0
S122 Cutthroat Island 6,0
S123 D.J.Boy 3,5
S124 Dangerous Seed 3,5
S125 Dark Water 6,0
S127 Demolition Man 6,0
S128 Desert Demolition 4,5
S129 Desert Strike 4,5
S130 Device Crash 3,5
S131 Dick Tracy 3,5
S132 Dolphin 4,5
S133 Dolphin II 6,0
S134 Dolphin III (Jr) 4,5
S135 Donald 7,6
S136 Donkey Kong 9,0
S137 Doom Troopers 6,0
S139 Double Dragon 3,5
S140 Double Dragon 3 6,0
S141 Double Dragon II 3,5
S142 Dr.Robotink's Machine 4,5
S143 Dracula 4,5
S144 Dragon (B.Lee) 6,0
S145 Dragon Ball Z N 6,0
S146 Duffy Duck 6,0
S147 Dune II 4,5
S149 Earth Worm Jim 8,5
S150 Earth Worm Jim 2 9,0
S151 F-117 .... 6.0
S152 F-15 4,5
S154 F-22 4,5
S155 F1 6,0
S156 F1 Hero 4,5
S157 Fantasia 3,5
S158 Fatman Fight 4,5
S159 FIFA'97 6,8
S160 FIFA'98 6,8
S162 Fighting Masters 3,5
S163 FlashBack 6.0
S165 Flinstones 3,5
S166 Francenstein 6,0
S168 Gargoyles 8,4
S169 Gemfire 8,0
S170 General Chaos 6,0
S172 Generation Lost 4,5
S173 Genghis Khan II 7,2
S174 GhostBusters 3,5
S175 Golden Axe 3,5
S176 Golden Axe II 3,5
S177 Golden Axe III 4,5
S178 Goofy 4,5
S180 Granada 3,5
S181 Gunstar Heroes 4,5
S182 Gynoug 3,5
S184 Hang-on 3,5
S185 Hercules N 8,5
S186 Herzog Zwei 3,5
S187 Hockey (M.Lemeix) 7,3
S188 Home Alone II 3,5
S189 Hook 4,5
S190 Hurricanes 4,5
S191 Immortal 6,0
S192 Indy Car 6,0
S193 James Bond 3,5
S194 Joe & Mac 4,5
S195 Judge Dredd 6,0
S197 Jungle Book 6,0
S198 Jungle Strike 6,0
S199 Jurassic Park 6,0
S200 Jurassic Park 3 9,0
S202 Jurassic Park II 6,0
S203 Kawasaki 4,5
S204 Lemmings Trides 7,3
S205 Lethal Enforcers 6,0
S206 LHX Attack Chopp 4,5
S207 Liberty or Death 8,0
S208 Light Crusaders 9,0
S210 Lion King 8,5
S211 Lion King 2 6,0
S212 Lost Vikings 4,5
S214 Lotus 2 4,5

S215 Magic Ad venture ... 3,5
S216 Master of Weapon ... 3,5
S217 Maximum Carnage ... 6,0
S218 Mega Lo Mania ... 4,5
S220 Mermaid ... 3,5
S221 Mickey Mania ... 6,0
S222 Mickey's (Ultimate Challe) ... 6,0
S223 Micro Machines 2 ... 4,5
S224 Micro Machines Military ... 6,0
S225 Midnight Resista ... 4,5
S226 Minnesotafats ... 4,5
S227 MK5 Mythologies SUB-ZERO ... 9,6
S228 Monaco ... 3,5
S230 Monaco II ... 4,5
S231 Monopoly ... 3,5
S233 Mortal Kombat ... 6,0
S235 Mortal Kombat 3 ... 10,0
S236 Mortal Kombat 3 Ultimate ... 10,0
S238 Mortal Kombat II ... 8,0
S239 Mr. Nutz ... 4,5
S240 Mulan ... 8,4
S241 Mutant Football ... 7,3
S242 Mutant Hockey ... 8,5
S243 NBA Basketball ... 3,5
S244 NBA'98 ... 6,8
S245 NHL'98 ... 7,6
S247 Nigel Mansel ... 4,5
S248 Operation Europe ... 7,6
S249 Out Run ... 3,5
S250 Out Run 2019 ... 6,0
S251 Pagemaster ... 6,0
S253 Panic on Funkotr ... 6,0
S254 Paperboy ... 3,5
S255 Phantasy Star II ... 6,0
S256 Phantasy Star III ... 8,4
S257 Phantom 2040 ... 6,0
S258 Pink Goes to Hollywood ... 4,5
S260 Pinoccio ... 8,8
S261 Pirates ... 4,5
S262 Pocahontas ... 8,5
S263 Poket Monsters ... 9,6
S265 Poltorguest ... 6,0
S266 Populous II ... 6.0
S267 Power instinct ... 6,0
S269 Power Monger ... 4,5
S270 Power Ranger Fight Edition ... 6,0
S271 Power Rangers ... 6,0
S272 Primal Rage ... 7,8
S273 Prince ... 4,5
S274 Pro Am Champions ... 4,5
S275 Punisher ... 6,0
S277 Quack Shot ... 3,5
S278 Rambo 3 ... 3,5
S280 Red Zone ... 6,0
S281 Ristar ... 6,0
S283 Road Rush 3 ... 6,0
S285 Road Rush II ... 4,5
S286 Robocop III ... 3,5
S288 Robocop vs Terminator ... 6,0
S289 Rock'n'Roll Raci ... 4,5
S290 Rocky & Bulling ... 3,5
S291 Royal Rumble ... 6,0
S292 Samurai Spirits ... 6,8
S294 Scooby Doo ... 7,3
S295 Sea Quest ... 6,0
S296 Shadow Dancer ... 3,5
S297 Shining Force II ... 8,5
S298 Shinobi III ... 4,5
S299 Shuq-Fu ... 8,0
S300 Side Pocket ... 4,5
S301 Simpson ... 3,5
S303 Skeleton Crew ... 6,0
S305 Snooker ... 4,5
S306 Soccer Deluxe Super Star ... 6,0
S307 Soldiers of Fort ... 6,0
S309 Sonic 2 ... 4,5
S310 Sonic 3 ... 6.0
S311 SonicSD Blast ... 9,9
S313 Sonic Hedgehog ... 3,5
S315 Sonic Knucle ... 6,0
S316 Soul Blade ... 4,5
S317 Spider man ... 3,5
S318 Spiderman IVseparetion ... 9,0
S319 Spider man vs X-men ... 6,0
S320 Splatter House ... 6,0
S321 Squirell King ... 6,0
S322 Star Gate ... 6,0
S323 Story of Thor ... 11,2
S324 Street Fighter II ... 6,0
S325 Street of Rage 2 ... 6,0

S326 Street Smart 3,5
S327 Sunset Riders 3,5
S330 Super Man 4,5
S331 Super Man 2 6,0
S332 SuperMarioBrot 6,0
S333 Super Shinobi 3,5
S335 Superbattle Ship 3,5
S336 Superbattle Tank 3,5
S337 Syndicate 6,0
S339 Tale Spin 3,5
S340 Taz 6,0
S341 Tazmania 3,5
S342 Tekken 2 vs Virtua Fighter 8,0
S343 Tennis (Wimbledo 4,5
S344 Tennis IMG Int'l Tour 6,0
S345 Terminator N 6,0
S346 Tetris 3,5
S347 Theme Park 6,0
S349 Tiny Toon 4,5
S350 Tom & Jerry 4,5
S351 Top Gear N 4,5
S352 Toy Story 9,5
S353 True Lies 6,0
S355 Turtle 4,5
S356 Turtle Fighter 6,0
S357 Ultra Man 3,5
S358 Undead Line 4,5
S359 Ungharted Waters 8,5
S360 Urban strike 6,0
S361 V.R.Troppers 6,0
S362 Vector Man 6,0
S364 Vector Man 2 7,3
S365 Verytex 3,5
S366 View Point 6,0
S367 Virtua Fighter 2 8,8
S368 WardnerSpecial 3,5
S370 Warlock 6,0
S372 Werstle Mania 10,0
S373 Wheel of Fortune 3,5
S374 Wolwerine 6,0
S375 World of Illusion 4,5
S377 Worms 8,7
S378 Worstle Ball 3,5
S380 Wrestle Mania 10,1
S381 X-men II (Clone Wars) 6,0
S383 Young Indiana Johnes 3,5
S385 Zero 6,0
S386 Zero Tolerance 6,0
S387 Zero Tolerance Beyond 10,5
S389 Zombies 4,5

Для оформления заказа нажмите кнопку «Оформить заказ»

Откроется страница оформления заказа. Внимательно посмотрите все параметры заказа и заполните все поля, если все правильно, нажмите кнопку «Заказать».

Нажав на текст «Корзина покупателя» в верхнем меню, вы попадаете в корзину, где показаны все выбранные товары, которые можно удалить из заказа (часть или все) или увеличить количество. Чтобы приступить к оформлению заказа, необходимо нажать на кнопку «Оформить заказ».

Далее вам необходимо ввести полностью все ваши данные, особенно будьте внимательны при заполнении поля индекс и адрес доставки (необходимо, кроме города/нас. пункта также указывать область/район/край). После проведения этих операций все данные будут переданы на наш специальный сервер, который надежно защищен от взлома. В течении 2-х дней после оформления заказа, ваш товар резервируется под вас. За эти 2 дня вы должны оплатить заказ и уведомить об оплате. В противном случае, ваш заказ могут приобрести другие покупатели.

Каталог товаров в магазине обновляется ежедневно (новые товары добавляются в каталог, а некоторые товары снимаются с продажи). Возможна ситуация, когда вы не успели зарезервировать или выкупить заказанный вами товар и он заканчивается на складе. В этом случае заказ отправляется вам частично, а недостающие позиции, если вы не снимаете заказ, досылаются позже, по мере поступления их на склад, о чем вы будете уведомлены.

Если вы заказали больше того, что собирались купить или передумали делать заказ и хотите его отменить, то срочно напишите на наш e-mail. В сообщении укажите Ф.И.О., в противном случае заявка не будет выполнена. После выполнении операции удаления, вы получите уведомление на e-mail, с которого прислали запрос.

Оплата

Выбранный вами товар оплачивается через отделение Сбербанка переводом денег на наш счет или почтовым переводом.

Почтовый перевод

Этот вид платежа делается в отделениях связи (почта), рекомендуем использовать этот способ только если вы удалены от учреждений банка/сбербанка РФ, так как комиссия почты составляет 10% от суммы перевода. После оплаты заказа обязательно сообщите нам по электронной почте orders@buycd.ru о факте оплате. В сообщении укажите дату и сумму оплаты, Ф.И.О. и номер платежного документа. Формирование и отправка заказа производится сразу после подтверждения факта оплаты.

В нашем интернет-магазине все цены даны в у. е. Оплата производится рублями из расчета 1 у. е. = 1 доллару США по курсу ММВБ на день оплаты.

Цены на товары, указанные в нашем интернетмагазине, уже включают все налоги.

Как происходит доставка заказа

Время доставки вашего заказа рассчитывается таким образом:

Общее время доставки = время формирования заказа + время оплаты и поступления денег + время доставки почтовой службой.

Доставка почтой осуществляется только на территории России и железнодорожным транспортом (в отдельных случаях — авиа). Как правило, время доставки составляет 2-3 недели, однако, к сожалению, почта может доставлять заказ и гораздо дольше.

Возврат заказа

Вы можете отказаться от получения и оплаты заказа в случае потери им товарного вида за время транспортировки. В случае, если вы уже оплатили его, мы вернем вам полную сумму, которая была зачислена на счет интернет-магазина.

Обмен товара

Если вы получили товар и поняли, что это не то, что вы хотели, то мы можем обменять товар на равноценный. Пересылка товара оплачивается вами.

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive

Руководитель проекта: Кевлюк А. А.
Дизайн, верстка: Шундалова Л. Ю.
Художественное оформление обложки: Шундалова Л. Ю.
Адрес редакции: 198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.
Тел. **(812) 251-58-85**
Подписано в печать 08.10.2003. Формат 70x100$^{1}/_{16}$.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 24 п.л.
Тираж 10 000. Зак. № 363.
Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 2 - 5914
от 19 апреля 2002 года. Выдано Северо-Западным окружным межрегиональным
территориальным управлением Министерства Российской Федерации по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
ООО «Слово и Дело» 198260, г. Санкт-Петербург. ул. Солдата Корзуна, д. 40.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени
«Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания
и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29